<Алексей «Синт» Халецкий>
synth@tut.by



1

Привет, Игорь. Так и вижу: сидишь ты сейчас в редакции и грустно наблюдаешь за тем, как Москва прихорашивается к выходу сотого номера небезызвестного тебе и мне журнала. Хотя, допускаю, что за надуванием шариков и развешиванием транспарантов «УЧУ — наше все!» и «Продолжим дело ПэЖэ — продолжателя дела Мотолога!» ты все-таки наблюдаешь со слегка кровожадным ленинским прищуром.

Пишу я тебе, собственно, по очень незначительному поводу. Он даже менее значителен, чем мое тыканье тебе. Сказать двумя словами — стиль и мода (то есть про игры мы будем скромно молчать). Даже тебе, взрослому дядьке, понятно, что у каждого вменяемого человека должны быть свои невменяемости. Также известные мне как «заскоки», «пунктики», «бзики» и прочее. Что одного оставляет в равновесии, другого может взбесить и заставить плеваться, как портье Тима Рота в «Четырех комнатах». Да что я тебе объясняю, ты же сам впадаешь в состояние неконтролируемого словоизвержения, отвечая на посты «особо одаренных» посетителей форума одного сайта. Опять я соскользнул с темы. А тема у меня к тебе одна: Димка Лаптев.

Мой огромный интерес, который перерос в своего рода коллекционирование, к журналу обусловливается многими факторами. Например, мне очень импонирует, что из своих ведущих авторов вы делаете звезд. Красивые фото, личные тетрадки, акцентирование не только на игровой жизни — все это превращает Хажинских, Вершининых и прочих Аримановых не в строчки текста, а в слова конкретного, очень знакомого человека. Да, Игорь, я полностью с тобой согласен, читать знакомого человека намного увлекательнее.

Итак, октябрь 2001 года, в главных ролях «Готика», «Визардри» и прочее ролевое пиршество. Голоса Маши, Фрага и г-на Подшибякина пробиваются из середины журнала. «Ваш выбор» уходит «Сегуну — Монгол Шуудан — Тотал Вор» и кошмару игрока (радости ПэЖэ) «Колоботу». Вовсю идет конкурс на лучший уровень к «Серьезному Сэму». И, как всегда, в конце журнала — Коля Радо... Коля! Коля? Что с тобой случилось? Из какой аварии... Хм. Дмитрий Лаптев устраивает пентагон и доходчиво рассказывает о разгоне процессоров... Игорь, оценивать качество работы журналистов в твоем журнале — лично и индивидуально твое дело.

Я даже и не собираюсь вмешиваться в сей интимный процесс. Даже больше скажу: в этом вопросе я тебе целиком доверяю и полагаюсь на твой вкус, поэтому и читаю .EXE, поэтому и пишу тебе. Но, видя фотографии Димы, во мне просыпается мой «пунктик», моя невменяемость.

...с фотографии в личном деле на меня смотрел смурной четырехглазый юноша с реденькими усиками, неопрятной шевелюрой и в рубашке стиля «в такой ходит весь район Шабаны (в Москве пускай Кузьминки)». Как и твою грусть, Игорь, по поводу выхода сотого номера, я могу представить себе душевные страдания фотографа Наташи, у которой судьба — делать людей красивыми в застывшем моменте времени.

Листаем подшивку дальше — ноябрь, декабрь — то же самое фото. Январь, февраль, март, апрель, май, июнь, июль, август — Дима повернулся к нам боком, то есть все та же фотосессия осени-2001. Сентярь-2002 — новинка! Диме рассказали, что со времен его дедушки прогресс в области оптики продвинулся на несколько тысяч километров, и теперь его «колеса от БелАЗа» (кстати, белорусская гордость), которые он стойко носил на своем носу, можно выбросить. Согласись, Игорь, в новых очках он выглядит уже приятнее. Обычные овальные окуляры, а какой эффект! Остальное в облике Димы остается без изменения, поэтому Наташа все еще не решается фотографировать его ниже груди. До конца года Дима на фотографиях остается без изменений.

Январь 2003-го! Дмитрий в полный рост. И без рубашки, хотя и не топлес. И без очков. Причесанный. Классический «черный низ — белый верх». Приятные часы на правой руке. В общем и целом — значительный прогресс. Если бы он еще и ровно стоял, но это уже на совести оформителя. Кстати, я сам ношу очки, и не потому, что уж очень плохо вижу, а именно из-за того, что эта вторая пара глаз мне очень идет. И Диме, как оказывается, идут очки. Точнее — без очков его лицо становится ну уж слишком простым.

Март. Дима в позе «щаз швырну винт» на обложке железного раздела, а внутри он же самозабвенно тискает матплату за ее филейные места. Видно, что наш герой скованно чувствует себя в роли фотомодели, но выглядит-то уже намного приятственней. Очки ему не отдают, что зря. Светло-темный контраст в костюме поддерживается. Вернулась рубашка (вероятно, из-за холодов), все из того же бутика в Шабанах (или Кузьминках), но впечатление сильно испортить не смогла.

Апрель — в светлом гольфе, который мы уже видели, и (ура!) снова в очках! Июнь — ух! Уверенно! Прямо! Если ты мне не веришь, то ты не веришь даже себе! Такие слоганы должны быть под изображением Димы на обложке раздела в этом номере. Оранжевые стекла в прямоугольной оправе очков удивительно подходят к его непослушной, с рыжинкой, шевелюре. Темный, кажется, джут поверх светлой рубашки — и перед нами некая харлейность, рокововость, уверенность. Меня все еще смущают усики, но даже они в таком прикиде смотрятся как милая неряшливость.

Июль — то же самое, но в полный рост и руки в бока. Конечно, не Джеймс Бонд, но уже Остин Пауэрс, что, согласись, Игорь, тоже большой комплимент. На коленях небольшие пузыри, а туфли запылены, но это уже мелочи. В последних номерах фото то же.

Чуть-чуть пооправдываюсь. Говорить человеку, тем более незнакомому, о том, что его стиль одежды плох, не есть хорошо. Это то же самое, что называть г. ВИА «Руки Вверх!» в присутствии их поклонника. Отсутствие вкуса у человека не означает автома-

тическую непригодность этого самого человека для интересной беседы. Кроме того, а вдруг вкуса нет у меня?.. В любом случае вкус можно и нужно развить. Почему же я прицепился к Димке? Да потому что у него получилось! То есть, конечно, не совсем, но за два года от полностью серого очкарика он добрался до цветного Остина Пауэрса. Цвета блекловаты, картинка размыта и нет четкости, но смотреть все равно интересно.

Я всегда считал и считаю, что в человеке должна проявляться индивидуальность. Если я, ты, Дима и другие смогли выразить свою индивидуальность в какой-то одной области, то она обязательно начнет проявляться во всем! Дима стал писать для вашего журнала, стал получать отдачу, увидел, что очень многим людям стало нравиться именно ЕГО видение железного мира, и стал меняться сам. Потому что резонно решил: если я могу интересно писать про ПК, то почему не могу одеваться по-другому? Зачем мне бояться мнения окружающих о моей новой куртке, если есть люди, которым я интересен в любой куртке? Собственно, на этом и все. Получилось письмо ни о чем, но уж очень меня этот мой «пунктик» терзал. Теперь успокоюсь. Написал тебе, потому что ты хоть прочитаешь, а гестаповцы с ваших форумов сразу в газовую печь потащат. Не грусти, передавай привет Димке, хотя он не знает, кто я такой. И подари ему свою тюбетейку — она ему подойдет. Тюбетейки всем к лицу.



2

Привет, Игорь. Нашел еще один повод потыкать тебе.

Вчера пришли ко мне на вечер глядя Дулич с Тациным. Судя по всем сопутствующим приметам — два моих лучших друга. Я был рад их видеть, они были рады видеть меня. С самого полудня не виделись, то есть почти часа три. С собой они ничего не принесли и прилежно изображали саранчу. Несмотря на то что в театральный кружок они никогда не ходили, саранча получалась отменной. Располагались мы на кухне, растекались там же. Играли в «дурака». Дулич с лицом сенсея ужасно раздражал, так как в итоге проиграл меньше всех. После каждого нашего проигрыша он важно доставал сигареллу, прикуривал и все с тем же японским лицом говорил что-нибудь из области возраста, опыта и детей. Ну да... Он самый старший из нас. На несколько месяцев. Тацин таки первый проиграл пять раз и, бурча о четырех часах ночи, стал собираться домой. Сенсей ушел вместе с ним. Так, Игорь! Черт меня и тебя побери! Вот эти игры и есть самая главная, самая приятная радость! Нет-нет, я не о карточных ристалищах. Меня интересует, во что ты играешь с друзьями? Конечно же, не за монитором компьютера, а... Вот вертится определение на кончиках пальцев. Ага, кажется поймал: Игра Ради Общения. Во время матча за звание чемпиона кухни по «дураку» Дулич успел рассказать о своем новом увлечении, которое называется Даша. Зная его вкус на таких вот Даш, мы отпускали скабрезные шуточки и советовали ему познакомиться с некоторыми нашими знакомыми теплыми девочками.

Тацин перечислял по пальцам левой руки (в правой он держал веер карт), какие аниме-сериалы ему жизненно необходимо посмотреть в ближайшие года три. Священная обязанность принесения в жертву этих сериалов возлагалась на меня. Я же вещал о планах по съемке клипа и вдалбливал в их сквозняковые головы, чтобы не забыли быть. Мы общались, играя.

...Дулич пришел на площадку в шортах, что традиционно заставило нас хором поинтересоваться, когда же он соизволит сбрить ноги на своих волосах, ну, или наоборот. Он в ответ опять же традиционно приветствовал нас словом «гомики», только более емко. Все собрались. Разбились на тройки: я, Авсеев и Омельченко против Дулича, Тацина и Александровича. Все четыре часа, пока не стемнело, мы терзали мячом кольцо. Я кричал, что есть мочи: «Я БЕШЕНЫЙ ХОМЯЧОК!», получал подзатыльник от Авсеева, не мог его догнать и пинал Тацина, который в это время отбирал мяч у Дулича. Во время игры мы выкривали самые некрасивые, гадкие слова, которые знали. Создавали самые грязные словосочетания, когда мяч не попадал в кольцо. Вспоминали самые отвратительные прилагательные, когда пас перехватывали. За неделю мы устали говорить то, что хочет общество. Здесь были только друзья. Мы общались, играя.

...Я достал из шкафа заботливо зацеллофаненные лыжные ботиночки «Саломон». Игорь, как у вас в Московии со снегом? У нас он очень вялый — все время тает. Так хочется вспомнить тяжесть «саломонов» на ногах. М-ский имеет неосторожность советовать обуть их уже сейчас и щеголять по городу, чем выдает свой дилетантизм в вопросах лыжного снаряжения. Ты, наверное, сейчас за монитором ехидничаешь: а где тут, собственно, игра? О, Игорь. Ты, значит, ни разу не был на стадионе школы #53, когда там собиралось под два десятка лыжников и устраивались локальные эстафеты. Я любил быть Бьерном Далином, а наша команда обычно называлась «Норвегия». За более острыми ощущениями мы ездили в Зеленый Луг. Цнянское водохранилище замерзало, а окружающие возвышенности-низменности позволяли находить довольно замысловатые трассы для спуска. Мы называли друг друга Альбертом Томбой и Михаилом Ботвиновым. Мы засекали секунды и спорили до хрипоты и кашля, измеряя длину прыжка. Мы общались, играя.

...За правильным квадратным столом сидят четыре человека, в центре стола поле для игры в «Менеджера», на нем фишки, карточки, печенье и сушки. Ход Авсеева. Он в задумчивости берет свой чай и резким движением выплескивает его на стену. Потом он так и не смог объяснить, зачем он это сделал. Дуличу вдруг резко приспичило поесть сухарей, причем с изюмом. Мы ждем двадцать минут, пока он бегает в магазин. К сушкам и печенью добавляются крошки от сухарей. Мы общались, играя. Я играю в Planescape. Я ни с кем не общаюсь, даже с собой. Такой вот интеллектуальный онанизм. Я играю в «Цивилизацию». Я ни с кем не общаюсь. Я играю... играю... играю... Ты можешь возразить, что есть мультиплейер. А в моем случае даже лучше всего хот-сит подойдет. Возражай сколько тебе влезет, только не лопни. Вот же, лишь бы возражать! Меня же интересует, во что играешь ты. Неужели этот вампир Game.EXE высасывает все свободное время и ты не можешь сесть со своими Дуличем и Тацином, раздать по шесть карт и рассказать им о том, как ты прикалываешься над Сорокиным? Модно хвастать своими достижениями в КИ — как сильно прокачан перс, быстрейший круг, сколько сбито самолетов... А вот сколько ты «погон вешал»? Я максимум до девяток доходил, при мне вешали и валетов. А ты говоришь — первая глава...

И еще. Я тебе, как ничего не понимающий в вопросах журнальной редактуры, настоятельно советую сделать темой номера именно такие вот Игры Для Общения. С рецензиями, скриншотами и оценками.

game.exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 2 (103), февраль 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@computerra.ru)
Ответственный
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Михаил Бескакотов (boo@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
X. Мотолог (motolog@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Елена Агапова (eagapova@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «Компьютерная и бизнес-пресса»
Тел.: (7095) 232-2165
E-mail: kpressa@computerra.ru

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин (vga@computerra.ru)

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 57000 экз.
Номер подписан в печать 11 января 2004 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере



#02

в номере







game.exe

горбушкин гайд

Beyond Good and Evil
Хочешь оценивать игры, подобные Beyond Good & Evil, с первого взгляда, не читая скучные бла-бла и не пялясь в сомнительные картинки? Все очень просто: это те коробочки, на которые все взирают с уважением, но никто не покупает. Помни, дружок: если унесешь ее домой, ни одна сволочь не скажет плохого слова.

Armed & Dangerous
Шутер с элементами каннибализма, педерастии, нетерпимости к французам, немцам и вегетарианцам в богатой фэнтезийной канве.

Combat Mission: Afrika Korps
Игра года от не терпящего компромиссов Олега Михайловича Х. Настоятельно рекомендуем всем поклонникам стратегических игр вообще и варгеймов в частности, предпочитающим натуральные продукты суррогатам.

FireStarter
Друг! Можем порекомендовать тебе FireStarter только в одном ракурсе: как компенсацию за все те разы, когда тебе не дали прыгнуть во времени, телепортироваться куда подальше или хотя бы отрастить лишнюю конечность.

Gladiator: Sword of Vengeance
Любите КРОВИЩУ ведрами и МЯСО телегами? Гладиусы в человеческий рост и циклопы на службе у римского императора не вызывают приступов агрессивного раздражения? Наконец, есть ли у вас геймпад? Ответили «да» на все три вопроса — поздравляем, вы, наши странные друзья, и есть целевая аудитория Acclaim. Играйте на здоровье.

Mysterious Journey 2: Chameleon
Во фразе «все ТОЧНО ТАК ЖЕ, но В ПОЛИГОНАХ» определяющими для тебя являются слова «ТОЧНО ТАК ЖЕ» или же «В ПОЛИГОНАХ»? Сугубо для квестовых луддитов.

Deus Ex: Invisible War
Словно поддельное шампанское марки «Советское», Invisible War оставляет наутро лишь головную боль и досаду.

SpellForce — The Order of Dawn
Свежий салат из RTS и RPG от изобретателя оригинальной Settlers.

Teenage Mutant Ninja Turtles
Приобрести игру стоит по одной причине — чтобы снова почувствовать тот адреналиновый раж, который охватывал тебя, когда деньги переходили из рук в руки и в твоем безраздельном владении оказывался картридж с Teenage Mutant Ninja Turtles 2 для «Нинтендо». Друзья обзавидуются.

X2: The Threat
Космическая стрелялка леталка батарейки продавалка батарейки продавалка батарейки продавалка батарейки продавалка.

One Must Fall: Battlegrounds
Если вас манят разрушение, грубые формы и оглушительный скрежет железа, вместо игры в One Must Fall: Battlegrounds попробуйте распилить эмалированное ведро.

«Полная труба»
Дорогой друг, ну что ты ждешь в данном случае от журнала Game.EXE? Вы оба — и ты, и уж тем более продавец — тащитесь от роликов г-на Максимова, кои круглосуточно крутят по MTV. Полагаем, вы легко найдете общий язык.

Legacy of Kain: Defiance
Если творчество Crystal Dynamics вызывает у вас положительные эмоции, немедленно купите эту игру. Если же не вызывает — купите после того, как будет пройден новый Prince of Persia.

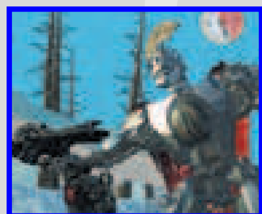


Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

Игры
Armed and Dangerous
Chicago 1930
Westerner
WWII: Pacific Heroes
FireStarter
Smoking Colts

Shareware-игры
Crimsonland v1.9.8



Lightspeed v1.1
Notrium
Train Tracking
Breake Ball 2 Gold

Утилиты
WinRAR 3.30 Beta 5
WinAmp 5.01 Final
ReGet Deluxe 3.3 build 188
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition (ключ)



Патчи
«Операция Silent Storm» v1.2 (игра + редактор)

Драйверы
nvidia ForceWare Drivers v53.03
ATI Catalyst Drivers 3.10

Wallpapers
Armed and Dangerous, Chicago 1930, Driv3r, Prince of Persia: The Sands of Time

Музыка
Fallout 2 (саундтрек)



.EXE DVD

.EXE-вкусности
.EXE-выпуски:
#01'2004 (.pdf-формат)

Игры
Экшены
America's Army 2.0.0a (полная игра!)
Armed and Dangerous
FireStarter



Аркады
Smoking Colts
Wild Metal Country (полная игра!)
WWII: Pacific Heroes

Квесты
Airline 69
In The Raven Shadow
Moorhuhn: Schatz des Pharaos
Prezzemolo



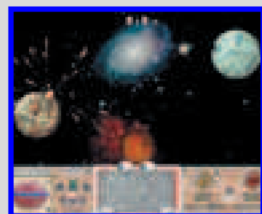
Westerner

Спорт
Ski Jump 2004

Симуляторы
Babylon 5: I have Found Her
Pacific Warriors 2: Dogfight!

Стратегии
«Магия войны» (Battle Mages)
Castle Strike
Chicago 1930
Combat Mission: Afrika Korps
Massive Assault
School Tycoon
SpellForce — The Order of Dawn
Steel Panthers: World at War (полная игра!)

Shareware-игры
Аркады
3D Stress Ball: Episode 1
3DRT BrickBlaster
Alien Flux v1.5
Aqua Bubble 2 v1.01
Boulder Dash: Treasure Pleasure
Breake Ball 2 Gold
Brixout XP v2.0
Crimsonland v1.9.8
Deimos Rising v1.0.2
Desert Fury



FreeStrike v1.5.0
Mage Bros. v1.04
Poltrix
SpaceTanks
Train Tracking
Trash Killer 2.0.3
Turbo Taxi
Ultra Assault
UltraBall
WildSnake Pinball: Christmas Tree v1.00



Головоломки
Lightspeed v1.1
Solid Spheres v1.6

Логические игры
Checkers Ultimate

РПГ
Flatspace v1.01

Симуляторы
Aerial Antics
Starshatter v3.5.3

Стратегии
A.R.S.E.N.A.L Extended Power

Нечто!
Notrium

Патчи
«Демиурги-2» v1.03 (игра + редактор)
Beyond Good & Evil v1.01
Chaser 1.50
Civilization 3: Conquests 1.02
Command & Conquer Generals: Zero Hour 1.02
Deus Ex: Invisible War 1.1
Europa Universalis 2: Conquest (pack patch 2)
FairStrike 1.02
Halo: Combat Evolved 1.03



Heaven & Hell
Homeworld 2 v1.1
«ИЛ-2: Штурмовик» v1.21
Star Wars: Knights of the Old Republic 1.01
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield v1.50
«Операция Silent Storm» 1.2 (игра + редактор)
UFO: Aftermath 1.3
Unreal 2 XMP



WarCraft III: Frozen Throne 1.14
WarCraft III: Reign of Chaos 1.14
Warrior Kings: Battles 1.23

Утилиты
Интернет
Download Master 2.4.3.655
MailWasher 3.4 Pro
Mozilla 1.6 Beta
Opera 7.50 Preview
ReGet Deluxe 3.3 build 188
The Bat! 2.03.16 Beta

Архиватор
WinRAR 3.30 Beta 5

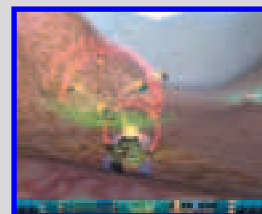
Текстовый редактор
AbiWord 2.0.2

Мультимедиа
QuickTime 6.5
Winamp 5.01 Final

Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition

Графика
HyperSnap-DX Pro 5.40.06

Иное
Adobe Acrobat Reader 6.0.1



Драйверы
ATI Catalyst Drivers 3.10
nvidia ForceWare Drivers v53.03
Radeon Omega Drivers 2.5.04

Wallpapers
America 2, America's Army, Anito: Defend a Land Enraged, Apocalyptica, Armed and Dangerous, Battle Mages, Breed, Chicago 1930, Chicken



Shoot 2, Driv3r, Dungeon: Gladiator, Horizons: Empires of Istaria, Jade Empire, Moorhuhn: Schatz des Pharaos, Prezzemolo, Prince of Persia: The Sands of Time, Satin Silver, Savage: The Battle for Newerth, Silent Hill 3, SSX 3, Star Wars, Twisted Metal: Black Online, WWII: Pacific Heroes, James Bond 007: Everything or Nothing, Resident Evil: Dead Aim, The Sims 2, True Crime: Streets of L.A.

Музыка
Fallout 2 (саундтрек)
Descent 2 (саундтрек)
Descent to Undermountain (саундтрек)
Star Trek: Starfleet Command (избранные треки)

Новости



Черный день календаря



Как авторитетно комментирует Интернет-поэт Емелин по совершенно отвлеченному поводу: «Не Брежнева тело, а юность мою/ Вы мокрой землей закидали». Посвящается, конечно, корпорации Interplay, совести давно не имеющей. В память о Black Isle Studios и Fallout 3, умерших не своей смертью.

Торжество

Не лейте слез и не рвите «Правду» на груди. Так было надо.

Об остроконфликтном положении Interplay знал последний ухарь Шаболовской информационной магистрали, но такие безысходные отношения знаменитого брэнда с обществом и самим собой предполагались как нечто разумеющееся. Увы, польстили.

Щепотка биографии. Специальное ролевое отделение Interplay, Black Isle Studios, практически единолично удерживало РПГ-небосвод на собственных закорках последние пять лет. Чадо выросло из команды, создавшей Fallout и Fallout 2, а директор и продюсер обоих проектов Фергус Уркухарт (Feargus Urquhart) возглавил студию, когда Interplay приняла брэндинговое решение о ее выделении в отдельную ипостась. Несмотря на широкую известность Icewind Dale-серии, Game.EXE прежде всего уважает коллектив Black Isle за, наверное, лучшую РПГ в истории ПК: Planescape: Torment.

В последние пару лет Interplay сильно сдала позиции, поссорилась с BioWare и взялась гнать строку. Так на свет появились Fallout: Tactics, Lionheart, Baldur's Gate: Dark Alliance и другие тревожащие рассудок упыри. Инсайдерский же взгляд открывает волнующие подробности креативной жизни в топках Black Isle, где на благо человечества ковались Baldur's Gate 3 и Fallout 3.



1

Фатум BG3 нелеп, как снеговик в сердце Сахары. Interplay банально НЕ СМОГЛА УДЕРЖАТЬ лицензию Dungeons & Dragons, и проект дезавуировали. Скрепя сердце с Black Isle расстается Уркухарт, и брэнд оказывается в руках капитанов Digital Mayhem, компании, чей единственный ПК-релиз носит имя Virtual Pool 3. Уже под крылом мастеров шара и лузы неотвратимо назревает Fallout 3: за две недели до нынешних трагических событий команда проекта представила боссам Interplay «на 95% рабочую демо-версию Fallout 3, вылизанную до блеска и сверкавшую, как снега Килиманджаро». Поэтому создатели нового постапокалиптического приключения не слишком испугались вести о расформировании «крыши» — Digital Mayhem. И не успели даже удивиться дюжиной дней спустя, когда боссы Interplay по-ковбойски пристрелили Black Isle Studios кратким взмахом пера. Студия закрыта, проект на полке, дизайнеры и кодеры в подворотне. Бац-бац-бац!

Формально Black Isle до сих пор существует как имя, под ее вывеской будет издана консольная Baldur's Gate: Dark Alliance 2. Но о Fallout 3 забудьте. Взгляните на представленные скриншоты, осторожно извлеките их из журнального тела острой бритвой и церемониально сожгите над Атлантикой.

Дела педальные

Пока одни читатели оплакивают неизбывное, другие активно голосуют на сайте краснознаменного Жу. За GTA 3: Vice City в качестве кандидата на титул «Игры года». Что примечательно, этот самый Vice City одновременно лишает сна совсем далеких от индустрии людей. Гаитян.

Американскоподданные выходцы из экзотически прекрасной и недосягаемой республики Гаити активно не любят Vice City за побуждение выслеживать виртуальных гаитян в виртуальном же Майами и безжалостно отстреливать, давить и курощать в обмен на бонусы и статистику. Виртуальный геноцид вызвал настолько нешуточное неудовольствие, что соискатели справедливости обратились в Федеральный суд США. Зато теперь каждый попирающий гаитянцев подонок может апеллировать к наущениям со стороны уважаемых Take Two и Rockstar Interactive. Чем не аргумент? Ведь отмазывались же киллеры лебединой песней про «Матрицу» и субъективность реальности... Не существует ни ложки, ни гаитян, ни вас, уважаемый читатель. Буддисты, кстати, согласны. Бебе не даст соврать.

В то же самое время встречные и теплые GTA-ветры принесли краткое и энергичное


2


3


4

послание: «GTA 4, ноябрь 2004, смокинг, бабочка, аналоговый геймпад». Речь идет лишь о PS2-релизе, но путь из варяг в греки ныне становится все более похож на скоростной автобан.
Комьюнити заядлых игроков полнится гибридами Деточкина с Аль Капоне — остается не забывать регулярно насыщать растущие аппетиты публики. Atari решила самоотверженно улечься на те же рельсы, рядом с Sony, Rockstar и кампанией: игра, ныне известная как DRIV3R, потрясает не только мозгополирующими скриншотами, но и затратами на пиар. Баюны из Atari нашли новый способ освоения кредитных линий и закоротили одну из них прямо на мистера Ридли Скотта (Ridley Scott), режиссера и продюсера Голливуд-попкорна от Тельмы и Луизы до не удержавших ветер Черных ястребов и несправедливо отравленных гладиаторов. Маэстро, отныне известный как RIDL3Y SCOTT, подвизался снять ТРЗХМИНУТНЫЙ киношедевр-хедлайнер специально для DRIV3R. Сто восемьдесят секунд целлулоидного экстаза будут обмакивать в массы непосредственно перед релизом игры, раскатывая тем самым оппозицию и мятежные умы в китайскую рисовую лапшу. Со своей стороны новостной анклав Game.EXE настоятельно советует навестить www.DRIV3R.com и полюбоваться не только сногсшибательными шотами, но и дорогим убранством сайта. Ладно скроен, черт подери.
Новостную подборку о маньяках за рулем завершает радостная (хоть и ожидаемая) весть о сборке Mafia 2. Сомнения в наличии сиквела нас никогда и не терзали, а вот озабоченность дизайнерскими ходами новых приключений мафиози остается. Ждем подробностей.

Воскурения

Из мира совсем уж виртуального: осмелевшая Turbine Entertainment взяла и выкупила у Microsoft права и прочие бумажные атрибуты на собственное детище Asheron's Call. Обе части игры и аддон ныне бумажной душой и виртуальным сердцем принадлежат вошедшим в шопинг-раж творцам, как раз в эту секунду стилизующим Asheron's Call под окрестности Middle Earth или даже казематы Dungeons & Dragons. Судя по прошлогодним E3-впечатлениям — все мазано одним дизайном.
Sony еще раз сплясала на социальных устоях, заявив о следующем, мы сбились со счета каком, аддоне к Everquest. Gates of Discord традиционно скидывает на головы онлайн-робинзонов еще один материк, еще один класс (берсеркер) и список новых умений. Дорогие эверкрэкнутые, интересно, вы успеваете все это переваривать или вам понадобятся ферменты?
Наконец, так и не измученная до конца фантазиями Square сообщила о достижении планки в миллион активных игроков своей последней, одиннадцатой по счету, и первой онлайновой Final Fantasy. В отличие от честной Sony, менеджеры Square не постеснялись суммировать фэн-поголовье США и Японии. Читеры. Они бы еще липецких игроков приплюсовали.

1 Fallout 3. Судя по дизайну костюма, героем новой части вполне мог стать постъядерный ассенизатор или хотя бы кабельщик. Особенно удался модный оранжевый галстук.

2 Fallout 3. Ничего сверхъестественно красивого вы не увидите. Просто рендеренная карта, каких много в Fallout: Tactics.

3 DRIV3R. Такому парню сложно не отдать ключи от автомобиля. Наверное, харизма.

4 DRIV3R. Пугает не белый «Ламборгини», а полное отсутствие уличного движения. Напрягите память: чем был силен исходный шедевр? Верно, дикими гонками по пробкам.

Коротко

Несколько мимолетных откровений.
Electronic Arts призналась в невозможности отказать себе в удовольствии склеить еще одну эпопею о волшебной бижутерии. Новая action/adventure-попытка возьмет старт в этом году и надеется одолеть все три книги в одном забеге. Тренируйте кошельки.
Официально анонсирован Hitman 3 (www.hitmancontracts.com). Релиз весной, с первыми грачами. Вместе с молодой листвой распустятся: амбиции Eidos, новый движок, больше оружия, множество способов прикончить одного и того же несчастного.
Поскольку EA и Eidos можно, THQ тоже не отказывает себе и поклонникам железных солдатиков в угощении: Warhammer 40K: Dawn of War RTS поручили не кому-нибудь, а знатоку космических суперманевров Алексу Гардену и его карманной Relic Entertainment.
Ну-ка, все вместе: «Заправлены в планшеты/ Космические карты,/ И штурман уточняет/ В последний раз маршрут...»

Святки, или Черт на привязи

Larian Studios из числа тех упрямых команд, обожающих долго размахивать кулаками после драки. Их студийная жизнь напоминает бесконечную работу над ошибками, в которой единожды начатое обязательно пробивается сквозь все препоны прямиком к торжеству справедливости. Историю их, свят-свят, РПГ-проекта Divine Divinity мы, к вашему вящему облегчению, повторять не будем. Но продолжить ее вынуждены. Ибо к тому побуждает нас неуемная карма бельгийских бойцов из Larian.



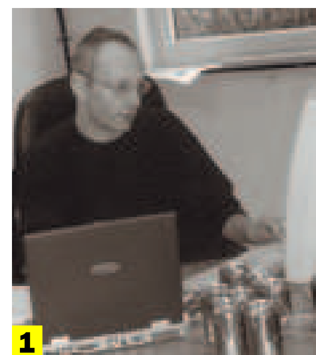
Шоколадный Винке
Когда кто-то несимпатичный беззастенчиво указал Larian Studios на недостатки Divine Divinity, девелоперы не обиделись. Открыли блокнотик, записали претензии, поблагодарили. Опросили еще полторы сотни жалобщиков, осмотрели форумы... и отправились делать новую игру. На том же старом ужасном движке. В той же чарующе незатейливой вселенной. Удивленно взгромоздив брови к потолку, мы побрели с допросом к лидеру свежеименованного проекта Beyond Divinity (BD) Свену ВИНКЕ (Swen Vincke), которого ужасно памятливый ББ немедленно согрел теплым словом, вспомнив разговор со Свеном о стратегии LEDWars аж из мохнатого 1997-го. «Очень приятный, глубоко мыслящий очкарик!» — весьма позитивно промурлыкал ББ и поощрительно огрел валенком лошадей, уносивших почтальона в страну Бельгию.

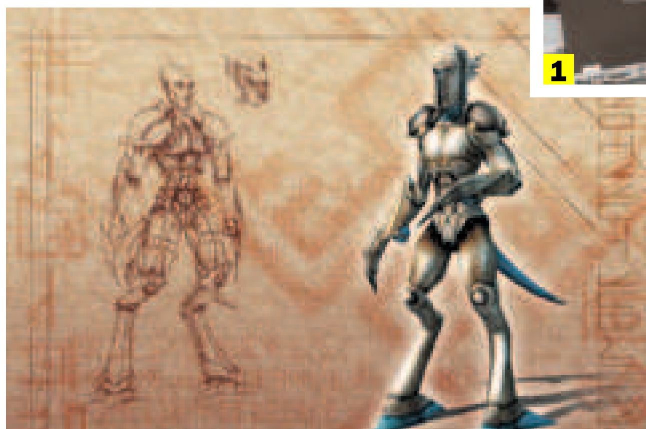
Антре!
Game.EXE: Свен, мы наслышаны о Beyond Divinity, поздравляем с почином!
Свен ВИНКЕ: Вообще-то об игре вы должны были написать уже не раз — некогда она звалась Riftrunner...
.EXE: Вот как? Значит, при первой оказии предательский новостной отдел будет сослан на Соловки. (Собеседники некоторое время прислушиваются к пыхтению паровоза и затихающим жалобным крикам отГУЛАженных журналистов. — **.EXE.**)
С.В.: Вот и славненько. У нас тоже были проблемы: поклонники и завсегдатаи РПГ-жанра никак не желали признавать в Riftrunner игру вселенной Divinity. (Собеседники вновь умолкают, на этот раз им слышится деловитый перестук пулеметов. — **.EXE.**)
.EXE: Чудненько!
С.В.: Нет, нет! Неправда. Мы просто переименовали игру в нечто Divinity-содержащее.
.EXE: Отчэнь жал. Это полумэра.
С.В.: Вы почти угадали: полусиквел. Мы остро чувствовали необходимость некоего пролога, уплотнителя между Divinity 1 и Divinity 2. Им станет Beyond Divinity, игра с новым героем и новым сюжетом, но в той же вселенной и верхом на том же графическом скакуне.
.EXE: Так вы задумали повторить опыт BioWare и почившей Black Isle (оба коротко рыдают. — **.EXE**)? Создать целую линейку продуктов на фундаменте одного очень плоского движка?
С.В.: Не скажите. Divinity 2 возводится на основании мощного, полностью трехмерного графического тягача. Но говорить на эту тему более подробно я, к сожалению, не уполномочен. Не время!
.EXE: Понимаем и скорбим. В таком случае не

1 **Свен Винке, лидер проекта Beyond Divinity.**

2 **В деле истребления местных лошадей Пржевальского (shadow horses) не должно быть недомолвок. Отправим их в соседский ад целым табуном!**

3 **Гоблины — счастливое племя. Их деревни окружены чудесными грибными лесами, и в поисках психоделического удовольствия им не приходится трястись в электричке «Мскв-Снкт-Птрбрг».**


1



Beyond Divinity

www.beyond-divinity.com
жанр: Плоская РПГ
дата релиза: Зима-весна 2004 г.
разработчик: Larian Studios (www.larian.com)
издатель в США: Hip Interactive Corp. (www.hipinteractive.com)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)

расскажете ли о Beyond Divinity? Читателю не помешает синопсис.

Ско-ва-нны-е одной це-пью

С.В.: Короткая обложечная версия в трех словах. Герой браво сражается с колдунами и ведьмами, пока зло не одолевает его отряд, а сам он не попадает в иное измерение, ад, будучи прикованным к Deathknight. Упомянутое существо суть воплощение всего отрицательного и богомерзкого, а потому мучается ничуть не меньше нашего, находясь на невидимой цепочке, связывающей его душу с беленькой и крахмально чистенькой душонкой охотника за демонами. Смерть одного из них означает финальные титры для обоих. У разнополюсных героев, чьи души завязаны в противоестественный гордиев узел, есть один путь к свободе...

.EXE: Ах! И какой?!

С.В.: Не скажу. Здесь зарыта здоровенная изюминка сюжета Beyond Divinity.

.EXE: Прекрасная завязка, Свен. Мы взведены и не на шутку заинтригованы. Можно краткую справку по Deathknight?

С.В.: Демон обычно душевно привязан к какой-нибудь колдунье. «Наш» оказался наказан за некие шалости и лишен повелительницы. Но очень хочет обратно, в женскую кабалу.

.EXE: Larian уже приятно удивила общественность глубиной сюжетной прорисовки своего продукта. Что еще нам следует ожидать в «полуторной» версии Divinity?

С.В.: Давайте по порядку. Как лидер проекта Beyond Divinity наиболее важным свойством новой игры я считаю доведенную до ума систему генерации персонажа. Мы в значительной степени сбалансировали уже существующую ролевую базу: теперь нашими героями действительно можно гордиться! Они свободны развиваться так, как хотят того их хозяева-игроки. Не забудьте напомнить — о персонажах я расскажу подробнее.


2



.EXE: Непременно. Продолжайте, пожалуйста, Свен.

С.В.: В отличие от первой Divinity, в BD вам приходится жонглировать сразу двумя, причем совершенно разными, героями. Работать в команде всегда более сложно, а значит, опыт боевых стычек станет гораздо более полноводным, сложившимся, разнообразным...

.EXE: И, верно, тактическим?

С.В.: Несомненно. Монстры усердно учились в специальных злодейских гимназиях, пока вы проходили Divinity! Ныне они и опаснее, и умнее. Вещи — круче! Трава зеленее. Небо глубже. Изометрия изометричней.

.EXE: Ээээз. Свен?

Поле бритвы змея

С.В.: Так вот, противник — любой, даже самый жалкий змееныш! — ныне располагает той же самой скелетной структурой, что и оба героя: те же умения, те же характеристики. Для сгущения боевой крови в жилах протагонистов существуют специальные батальные уровни, Battlefields. Это произвольно генерируемые уровни с постоянно обновляющейся популяцией монстров. В довесок к паре героев первого плана мы даруем специальных магических спутников, summoning dolls. Наконец, мы перелопатили интерфейс и выгнали вон все надуманное и лишнее.

.EXE: УРА. УРА. УРА.

С.В.: И вот еще: на этот раз мы хотели бы создать чуть менее просторный, но еще более насыщенный игровой мир. Думаю, там будет еще больше квестов и заданий, нежели в исходной Divinity.

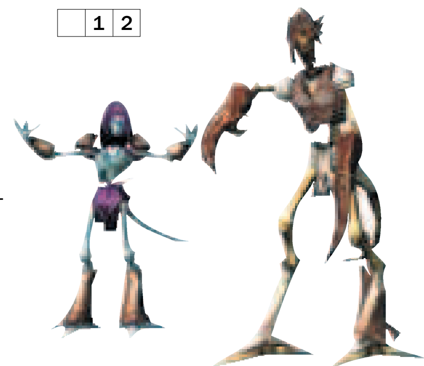
.EXE: Меньше?! Вы сказали: «меньше»?

С.В.: Зато у нас есть Battlefields. Capisce? Представьте себе постоянно готовый к налету и разграблению пространственный карман: вам не обязательно забираться туда, но мы клянемся забить номера диковинными шмотками и суровыми монстрами — до отказа, до самого верха! А оппозиция автоматически означает боевой опыт: посетителям Battlefields будет легче и приятнее бежать по кромке основной сюжетной линии BD.


3

.EXE: Звучит неплохо. А как дела со входом? Вход платный? А фейс-контроль?

С.В.: Вы можете возвращаться в любимый Battlefield пока не надоест. А их несколько! Каждое Поле Боя заточено под определенный



уровень игрока в классе, но мы предусмотрели специальные механизмы мануального озверения монстров: от красного до белого каления. Кстати, при каждом входе меняется и архитектурный план уровня!
.EXE: Это знакомо — смахивает на первую Diablo. Удивите нас, Свен, какими-нибудь уникальными свойствами Beyond Divinity.
С.В.: Легко. Вот квесты: теперь, когда вас двое и вы такие разные, сценаристы могут играть на этой дудке до второго пришествия. Приведу пример. В определенный момент на сценарном горизонте объявляется некая ведьма — ее крайне привлекает ваш душевный спутник Deathknight. Женщины, особенно ведьмы, существа коварные — у вас появляется соперница, желающая отобрать напарника и присвоить его себе! Возможные сюжетные последствия подобной коллизии интригующе волнительны... И мы совершенно точно не смогли бы отыграть подобный перформанс в первой части игры!
.EXE: Продолжайте, пожалуйста, Свен. Наше завоеванное внимание всецело в ваших руках.
С.В.: О противниках. Монстры во всем равноправны с героями: ранее мы безжалостно ограничивали их права, но теперь решили объявить всеобщую амнистию! Новая концепция BD: меньше монстров, больше риска. Даже несколько участников противоборствующей концессии способны оказать достойную встречу героическому тандему. Ну а мы со своей стороны постараемся потуже закрутить гайки баланса — чтобы при каждом рандеву расстановка сил была не в вашу пользу. Пробиваться сквозь толпы врагов придется, простите, головой.
.EXE: Точнее, головами. Кстати, как у наших героев со связью?





1 Героическая кухня призывает тщательно отбивать молоточком даже те тушки, на которых не осталось ни кусочка мяса.

2 А теперь время подкачки энергией священных пирамид!

Дай руку мне

С.В.: Коммуникация — лучше не придумаешь: телепатия. В силу своей природной злобности Deathknight не стесняется комментировать решения и поступки главного героя, а также отпускать афоризмы о состоянии дел и окружающего мира. Что касается связи физической, скованные герои не могут разбежаться совсем, но и не принуждаются гулять взявшись за руки. Можно работать по отдельности, на определенной дистанции — впрочем, не слишком большой. Зато они способны обмениваться любыми пожитками на расстоянии! Простейшая телепортация, мон шер.
.EXE: Существуют ли еще какие-нибудь изыски, о которых вы хотели бы рассказать читателям дорогого Game.EXE?
С.В.: Они смогут играть ребенком. Буквально, в ювенильной шкуре.
.EXE: Иисусе. ЗАЧЕМ?!
С.В.: Потому что весело!
.EXE: О'кей. Быть может, пару слов о summoning dolls?
С.В. Разумеется. Как любые засуммоненные существа, «куклы» существуют лишь в том измерении или даже местности, где были вызваны. Языком кодера: это полноценный член партии локального действия. Они приходят в ваш мир на определенное время и вскоре вынуждены удаляться восвояси для восстановления сил и глубокой медитации. Куклы тушуются и исчезают при путешествии между мирами, и вам придется призывать их заново. Интервал между кукольными блицкригами целиком зависит от вашего summoning-умения.
.EXE: Как поступаете с накопленным опытом?
С.В.: Куклам не полагается XP, но их хозяева вольны жертвовать им skill-очки, трансформируя последние в кукольные уровни опыта. Summoning dolls обожают пожирать очки умений и очень скоро вырастают в ужасных монстров-каннибалов без совести и тормозов. Кстати, им также доступны все умения игрока, за исключением summoning-скилла.
.EXE: Жаль. Жили бы, как матрешки. Кстати, о красочном: игровые скриншоты кажутся нам уж слишком пасмурными. Нам придется всю дорогу довольствоваться серостью бытия?
С.В.: Мир демонов Nemesis вообще невеселое место, хотя встречаются приятные мухоморные леса и жизнерадостные деревни импов (они же гоги, да? — **.EXE**). Любителям радуги мы обещаем экскурсию в Rivellon,

мир Divine Divinity, вкупе с разрешением на прогулку.
.EXE: Отлично. У нас остались лишь два вопроса.
С.В.: Shoot.
.EXE: КОГДА МЫ НАКОНЕЦ СМОЖЕТ СЫГРАТЬ МАГОМ? В оригинальном дизайне Divinity была злостная дыра, не позволявшая выбрать сверхъестественный путь. Имя ей «отсутствие регенерации маны».
С.В.: Теперь она есть. Более того, мы разрешим вам почивать вне пределов гостиниц и хостелов, прямо на местности. Советуем запастись спальниками и тоннами съестного. Со своей стороны гарантируем регенерацию жизни и маны во сне. Правда, темп восстановления сил напрямую зависит от survival-умения. Будут и ставшие стандартными оздоровительные процедуры: принятие колбочек внутрь, прикладывание к алтарям и прочее неестественное.
.EXE: Мерси. И последнее. Вы просили напомнить...

Здесь могла быть ваша лама

С.В.: И верно. В качестве завершающего беседу штриха я вижу рассказ о возможностях развития героя...
.EXE: Рекламная пауза!
С.В.: Итак, с новой системой анатомии искателя приключений мы получили около 400 возможных героических вариантов. Я приготовил для вас биографию рейнджера. (Читает, закрыв глаза, нараспев, глубоким голосом. — **.EXE.**)



Он научился расщеплять обычную стрелу на несколько энергетических. Будучи запасливым, всегда собирал стрелы с трупов. Но некоторые из них оказывались непригодны для дальнейшего использования — тогда он изучил тонкое искусство бартера и стал выменивать больше стрел, чем раньше. Мама заставляла маленького рейнджера раскрашивать вещи — и он стал оформлять найденное оборудование, зачастую продавая его купцу за куда большие деньги, чем оно стоило на самом деле. На его пути встретились враги, невосприимчивые к энергетическому урону. Вот почему рейнджер стал мастерить ловушки, укрепляя их специальной волшбой, магией, ослабляющей броню противника. Он был рейнджером и постоянно работал над меткостью и скоростью стрельбы, стрельбой в упор и стрельбой по уязвимым точкам врага. В случае беды он знал, как починить свой лук. Постепенно рейнджер заметил, что видит дальше обычных людей и всегда замечает сидящих в засаде монстров. Если оппозиция была слишком многочисленной, он ловко прикидывался мертвым и не раз замечательно изображал собственную кончину, в судорогах падая на сырую землю, хватая ртом грязь, мизинцем раздирая металлические пластины кольчуги, выпучивая глаза, пуская пузыри носом, предсмертно хлопая ушами и оглашая окрестности ревом раненой медведицы, потерявшей выводок из пяти медвежат...
.EXE: Ээээв. Свен?..
С.В.: Старый мастер научил его искусству чтения следов — и ни один зверь не ушел от него живым. Для охоты на крупную дичь рейнджер стал вызывать помощников-кукол. Одну из них, блондинку, он защитил от энергетических атак и в то же время обучил ее сокрушительным ударам магией. Ее он вызывал для борьбы с особо вредными элементалами — те беспомощно бились о могучие бедра блондинки, обвивали ее...
.EXE: СВЕН?!
С.В.: Другая кукла служила танком и могла противостоять любому физическому урону. Ее он безжалостно использовал как приманку, заводя исходящих слюной монстров в чащу разверзнутых капканов. Эта кукла была особенно полезна, поскольку ее сильные, но ласковые...
.EXE: Конец рекламной паузы. Редакция журнала Game.EXE благодарит Свена Винке за конструктивный рассказ!
С.В.: ...у нее были длинные ресницы и огромный рот, а также два замечательных умения...
.EXE: И. Надеемся. Вскоре. Увидеть. Результаты. Труда. Его. И. Его. Команды. Все, мы убежали. Пока!
С.В.: ...и когда он вызывал эту куклу, все монстры немедленно оборачивались и бегом...
.EXE: Занавес. За-на-вес! Эта шоколадная Бельгия...

Беседу вел Александр Вершинин.







3 Приветливые и жизнерадостные окрестности Beyond Divinity уже ожидают смельчаков-первопроходцев.

4 Если скушать грибочек с левой стороны, взорвется таракашка, с правой — паучок.

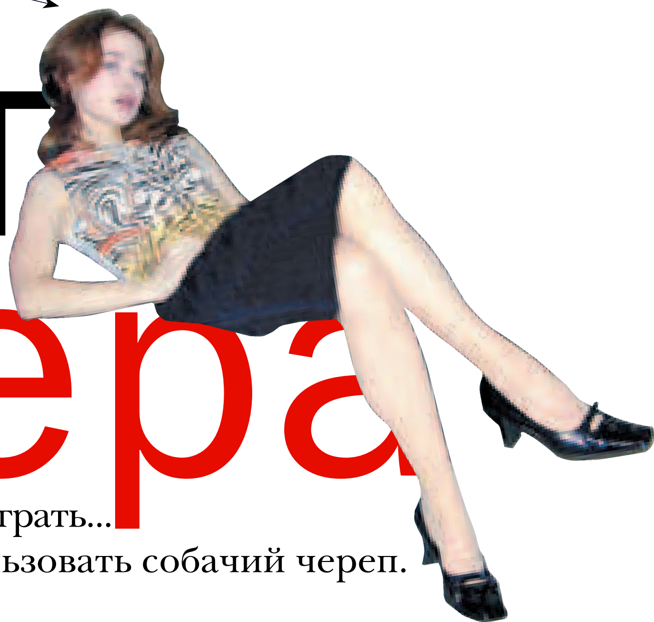
Голоса

1 5



маша ариманова

Салют Поттера



Никто не помнит, когда Джаггеры начали играть... Никто не знает, почему они начали использовать собачий череп.

Псевдоспорт — донельзя любопытный феномен в кино, литературе и компьютерных играх. Чаще всего это жестокие развлечения разоренных постапокалиптических миров (возящиеся в пыли Джаггеры, вышибающие друг из друга мозги роллеры на кольцевой дорожке или два человекоподобных существа, подвешенных на тросиках под Куполом Грома и весело размахивающих бензопилами), реже — недалекое альтернативное грядущее (бегущие люди Шекли) или кристальное фэнтези (помните Большую Игру Р. Асприна?). Мы не будем рассматривать здесь совсем уж безудержные зрелища: дружески пихающихся гигантских роботов-Джоксов или глобальные телешоу на выживание. Отчасти потому, что правила подобных мероприятий всегда экстремально расплывчаты и, наверное, из-за этого каждый финал заканчивается штурмом телестудии и упоенным расстрелом функционеров спорткомитета; отчасти потому, что о чем-то подобном повествует, хотя бы косвенно, каждая вторая КИ с фантастико-эпическим сюжетом.

Нет, нас интересуют лучшие образчики экстраполяции правил и тенденций современного спорта на несовременные или во всяком случае нездешние условия. Классические кинопримеры: «Роллербол» (разумеется, 1975 г. выпуска, а не 2002-го), «Салют Джаггера» (он же «Кровь героев»), «Смертельная гонка-2000»... «Гонка» — элементарный вариант, всего на шаг выше файтингов, где представители разных рас сводят счеты на интергалактическом турнире посредством земного тейквондо. Для того чтобы буквально воспринять слова «дерби на выживание», большого ума не нужно. Ход, воспетый на ПК в Ballistics, Dethkarz и Hi-Octane (треки), Death Drome и Necrodome (арены) и в миллионе других искорок, одно время являвшийся очень популярным (еще примерно две дюжины наименований), но ныне почему-то упорно воспринимаемый лишь в контексте виртуальной действительности. Видимо, дизайнеры трасс, пролегающих по чужим джунглям и фантасмагорическим городам, чувствуют себя в безопасности, лишь прикрывшись двойным, а то и тройным виртуальным щитом («компьютерная игра в компьютерной игре в компьютерной игре»). Исключение — Star Wars: Episode 1: Racer (и сиквел), один из многих довольно проработанных видов спорта (помните, какие у них шахматы?) далекой-далекой Галактики Джорджа Лукаса, для гейм-дизайнеров — минимум творческой активности, калька с готового кинофильма.

«Салют Джаггера» — это вариант первобытный. «Американский футбол встречает гладиаторские бои» — чистое взрывное насилие, слегка сдобренное спортивной этикой. Ведь главное здесь — не просто насадить собачий череп на кол, а выбить цепью глаз, хорошенько врезать по шлему стальным стержнем в легких обмотках и откусить кому-нибудь ухо, а потом взять череп и ИДТИ МЕДЛЕННО по телам повизгивающих соперников. Почти Unreal Tournament. Джаггеры (очевидный арготизм от «джаггернаутов»), как наиболее соответствующие целям и задачам ураганной экшен-КИ, породили HyperBlade и бессчетное множество модов к UT, а апофеозом является один из многопользовательских режимов первой части шутера Blood, дозволявший игру в соккер фрагментом декапитированного участника.

Наконец, самый сложный и тонкий вариант — подход «Роллербола», когда цельный, богатый, детально продуманный псевдоспорт существует в более-менее цивилизованном обществе и поэтому предваряется не обычными «никто не помнит, никто не знает», а историей не менее щедрой, чем у бейсбола или «Формулы-1», с именами чемпионов, рекордами, болельщицкой субкультурой, грязными и не очень трюками, системой лиг, клубов, первенств и товарищеских матчей.

Конечно, для того чтобы публика предпочла настоящим баскетболу, соккеру, амфутболу, отшлифованным долгими годами практики, какой-нибудь роллербол или спидбол, сляпан-







ный на коленке за бессонную ночь пребывающим в творческом кризисе сценаристом, правила в выдуманном виде спорта обычно корректируются в сторону если не летальности, то хотя бы повышенной травмоопасности. Кто может забыть коронный прием Джеймса Каана? Когда на него наседала защита, герой Джеймса сбрасывал стальное ядро (заменяющее в роллерболе мяч) в аут и бортовал защитника так, что тот падал головой в желоб, проходящий по внутреннему краю трека. Автоматически запущенное по желобу новое ядро дробило упавшему череп вместе с защитным шлемом...

▶«Салют Джаггера», 1990 г., режиссер Дэвид Пиплз (автор «Двенадцати обезьянок», «Бегущего по лезвию» и «Непрощенного»). Наверное, лучший псевдоспортивный фильм на планете после «Роллербола».

▶В эпической финальной сцене «Роллербола» покрытый кровью Джеймс Каан в одиночку выносит пятнадцать, кажется, игроков соперника. И вряд ли кто-то сможет забыть последний кадр фильма и этот наплыв на глаза...

▶Несмотря на то что на всех рекламных плакатах Quidditch World Cup красуется Поттер, в самой игре его кот наплакал. В Кубке Мира, разумеется, играют настоящие мужчины, а в Хогвартсе нытиков из Гриффиндора очень приятно давить Рэйвенкло.

▶Дэниэл Рэдклифф, конечно, не Джеймс Каан. Хотя если оснастить внешнюю сторону перчатки полусантиметровыми шипами... Нет? Нет.

Из этого хруста головы под ударом стального ядра, так славно раскатившегося под сводами стадиона, мы, конечно же, переходим к разговору о Гарри нашем Поттере.

Квиддич – игра, изобретенная в XI веке в местечке Квирдич-марш, которое не так-то просто найти на картах (главным образом потому, что волшебники позаботились сделать это место не наносимым на карты в принципе). В первое утро – примитивное состязание, в каковом раскатывавшие на метлах участники пытались затолкнуть мяч (Кваффл) в кольцо. Метлы и Кваффл впоследствии сохранились, а вот колец стало с каждой стороны по три, появились Бладжеры – мячи, стремящиеся сбросить игроков с метл, Отбивалы – игроки, присматривающие за Бладжерами и направляющие их в сторону соперников, и, главное, Золотой Снитч (история появления этого мяча настолько запутана, что ее не смогли переварить все пять книжек мадам Ролинг). Плюс Ищейка. Квиддич популярен по всему миру, хотя на Дальнем Востоке в меньшей степени, поскольку метлам там предпочитают ковры-самолеты. В квиддиче существуют 700 приемов грязной игры, и все 700 были с успехом применены во время Кубка Мира 1473 года. Поскольку квиддич получил самое широкое развитие в Европе, тамошние команды прочно вцепились в Кубок, главный приз престижнейшего квиддич-первенства; в настоящий момент Болгария очень хороша, Ирландия вполне хороша, команда Перу (?!), на удивление, тоже неплоха... и т.д. и т.п.

Как видим, по разделению игроков (в квиддиче – Охотники, Отбивалы и Ищейки, у Джаггеров – Разрезалы, Сберегатели и Проныры) и некоторой недетской брутальности квиддич попадает и во вторую категорию псевдоспорта, но много-много страниц предыстории (см. книжку «Квиддич сквозь века»), формализованность и серьезность скорее ставят его на одну доску с роллерболом. Это погрязший в бюрократизме, выдуманный от и до спорт, который неплохо смотрелся на страницах «Гарри Поттера и кубка огня», в паре фильмов и даже коротких вставках Harry Potter and the Sorcerer's Stone и Harry Potter and the Chamber of Secrets от EA. В последних от квиддича присутствовали два полномочных представителя: а) Гарри Поттер в роли Ищейки и б) Золотой Снитч в роли Снитча.

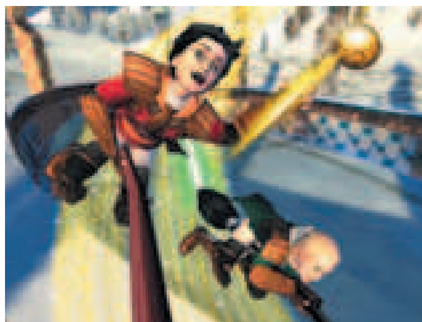
Но сразу после выхода Harry Potter and the Chamber of Secrets в Electronic Arts приступили к разработке эпохального проекта, призванного вобрать в себя весь квиддич целиком: и хогвартские тренировки, и школьный чемпионат, и, конечно, Кубок Мира с самыми видными командами. В ноя-

бре 2003-го Harry Potter: Quidditch World Cup вышел на PC, PS2, Xbox, GameCube, GBA, и на всех платформах, за исключением последней, он ошеломляюще красив. На движке от Unreal Tournament построили игру-вспышку, игру-сверхновую, в погоне за Снитчем картинка сверкает так, что приходится щурить глаза... Но торжество полигонов и спецэффектов – не главное. В Quidditch WC содержание игры на девяносто девять процентов соответствует прочитанному и просмотренному. «Атакующее построение «Ястребиная голова» – три ирландских Охотника, Трой в центре, Муллет и Моран позади, в устрашающей формации, Трой делает обманное движение вверх и роняет Кваффл в руки Моран – а это уже «Уловка Улепетова», да-да, в точности, как в книжке...

Это, без сомнения, квиддич. Поэтому теперь, раз уж во всем (за исключением одной маленькой детали) соблюдена такая точность, можно прикинуть, является ли квиддич хоть сколько-нибудь состоятельным видом (псевдо)спорта.

От псевдоспорта никто не требует абсолютной оригинальности. В книгах не помешает эхо знакомых видов, дабы понагляднее развернуть перед читателем процесс (даже если это, гм, апокалиптические горные лыжи без правил); в фильмах надо же как-то готовить актеров к физическому перформансу, а для этого тоже лучше опереться на реальную тренировочную базу; если же вам случилось разрабатывать псевдоспортивную игру в стенах EA, то не лишне, думается, будет обратиться за советом к ребятам из EA Sports и EA Canada, о которых в прошлом номере вам пели все кому не лень...

Роллербол – это гибрид мотогонок, ручного мяча и фигурного катания. Квиддич в исполнении EA (которое мы договорились считать аутентичным по крайней мере внешне; легион рецензентов, по буковке вычитывавших описания соревнований в произведениях Ролинг, со мной согласится) – гибрид баскетбола, лаун-тенниса и перетягивания каната. Общий принцип – узнаваемо баскетбольный, на результат здесь работает успех скорее защиты, нежели нападения. Удачно заколоченный Кваффл – правило, сорванная атака – исключение, счет 130:150 – нормальное явление. Управляется все это двумя кнопками, следить за происходящим неким загадочным образом удается, ко второй хогвартской игре ты становишься экспертом и начинаешь не просто забивать, а забивать картинно. Местные слэм-данки проводят рукой, ногой (с переворотом через метлу) и даже головой. Есть и красивые приемы обороны – скажем, выбивание мяча с подскоком на вражеской метле. Далее, в строгом соответствии с хронологией квиддича, в игру вступают



▶Несомненно – самая красивая псевдоспортивная игра на сегодня. Speedball отдыхает.

Бладжеры. Это уже теннис или, может быть, бейсбол: не снимая курсора с Охотника, ты подключаешь к происходящему пару Отбивал на флангах и стараешься со всей силы послать Бладжер в голову гриффиндорца, владеющего Кваффлом. Бладжеры имеют капризный характер и тенденцию возвращаться к тому, кто врезал по ним в последний раз. Если бы подобными характеристиками обладал теннисный мяч, Уимблдон смотрелся бы куда живее. И потом, конечно же, появляется Снитч.

Понимаете, меня еще в «Философском камне» смущало, насколько интересной может быть игра, в которой ни с того ни с сего на поле вылетает мячик с крылышками, приносящий заграбаставшей его команде, ни много ни мало, 150 очков. НЕ МОЖЕТ ТАКОГО БЫТЬ!!! Это как если бы в футболе после игры в обязательном порядке пробивались пенальти. Или в баскетболе вместо четвертого периода центровые просто разыгрывали бы мячик на фиксированную сумму очков. Баскетбол – медленное, методичное наращивание отрыва. Футбол – почти всегда лотерея. Что получится, если на переломе матча первый ненавязчиво мутирует во второй?!

Все-таки EA держит в банках с формальдегидом умные говорящие головы. Поняв, что в описании Ролинг квиддич работать не будет, они, не касаясь правил, добавили единственную шкалу, которая изменила все. Появление Снитча сделали не спонтанным, а ЗАВИСИМЫМ. Теперь Снитч возникает, когда на специальной линейке контачат метки накопленного той и другой командой фонда Ищейки, весь матч ползущие друг к другу. И контакт этот далеко не всегда случается на середине – вот оно где, перетягивание каната! – то есть у команды, забивавшей вяло, но больше вложившей в фонд Ищейки, в финальной погоне за Снитчем будет больше шансов на победу. За что на счет Ищейки переводится энергия? Очень просто – за красивую игру. Это единственное дополнение уравновесило квиддич не хуже волшебного перышка. Команды забивают вдвое меньше, чем могут, – они слишком обеспокоены розыгрышем комбинаций и эффектной распасовкой. Один показушный командный суперудар (я называю их «шаолиньским квиддичем») способен перечеркнуть все потуги соперника на созидательную игру. Потому что эффектно, черт! Даже мотивацию какую-то можно придумать: мол, Ищейка аккумулирует витающую над стадионом магическую энергию, выделяющуюся во время особенно усердного боления за любимую команду, и летит на ней в финальной схватке. Пусть не по Ролинг, зато работает.

P.S. Заинтересовавшимся феноменом псевдоспорта рекомендуется: почитать – «Сос по прозвищу Веревка», «Вар по прозвищу Палица» и «Нек по прозвищу Меч» П. Энтони, «Толкование Сновидений» О. Дивова; посмотреть – вышеприведенное трио; поиграть – HyperBlade (Activision, 1996 г.), Speedball и Speedball 2 (Bitmap Brothers, 1991-92 гг.).

олег хажинский



Игра без правил

В поделенном на клеточки, вдоль и поперек истоптанном жанровом пространстве, кажется, не осталось уже белых пятен. Но это не так. Где-то между богопротивными многопользовательскими РПГ и народным WarCraft III находится местный Бермудский треугольник, гигантская аномалия, в которой без следа исчезают время, деньги, люди. Мифическая страна под названием MMORTS – рай для игроков или маркетинговая пустышка? Инвесторы снаряжают на ее поиски одну экспедицию за другой. Хороших вестей пока немного.

Идея лежит на поверхности. Первое: стратегии в реальном времени – самый популярный жанр в истории КИ. Одних только коробок с WarCraft было продано, если не ошибаюсь, около девяти миллионов штук. Второе: никто не сомневается в способности многопользовательских РПГ вроде Ultima Online, Everquest и Anarchy Online собирать вокруг себя сотни тысяч верных поклонников, готовых ежемесячно платить за доступ к телу игры. Объединить два жанра, насытить пресные будни помешанных на рейтинге обитателей Battle.net и подобных систем новым, великим смыслом, заставить их, в конце концов, покупать ту же самую игру каждый месяц, еще и еще раз – это ли не достойная задача?

Проект Sovereign от Sony Online Entertainment (в животе которой сыто урчит Verant) – даже не экспедиция, а гигантский комфортабельный теплоход, настоящий «Титаник» в жанре MMORTS. Великолепная игра, в которой без труда можно различить влияния Command & Conquer, Civilization и даже настольной стратегической «Дипломатии», плач по которой случился в прошлом номере одного периодического окологлянцевого манускрипта.

Три великих Дома, контроль над Вселенной, миры большие и малые, экономика, наука, дипломатические трения, тысячи участников и, конечно, сражения – от совсем локальных конфликтов на планетах, готовых принять 16 игроков, до масштабных побоищ с участием 500 полководцев, каждому из которых разрешено перетащить на поле боя сотню единиц техники – это 50000 юнитов одновременно!

Звучит, как фантазии помешавшегося на КИ школьника, но, поверьте, в Sony Online Entertainment школьников на работу не берут. Все очень серьезно. Сервера Sovereign должны были появиться в Штатах, Европе и Японии. Была разработана динамическая система перевода с японского на английский и обратно. Не отрицалась возможность появления Sovereign на PS2. Каждому игроку полагалась веб-страница, с которой он должен был контролировать дела Империи из офиса – в ожидании вечерних RTS-потасовок. В Sovereign были заложены самые фантастические, самые современные дизайнерские решения, одно только перечисление которых приводило представителей прессы в полный восторг – от E3 к E3. Четыре года подряд.

Игра, как локомотив, тянула за собой жанр, которого не было, – новые MMORTS-проекты объявлялись один за другим, однако никто толком не понимал, как ЭТО будет выглядеть на самом деле. В феврале подотчетного 2003 года в SOE решили, что ЭТО не будет выглядеть НИКАК. Проект Sovereign был закрыт, а команду отправили черноработать Everquest 2 и Star Wars: Galaxies. Для специалистов это событие не стало неожиданностью. Четыре с половиной года – слишком долгий срок даже для многопользова-









▶Корейская национальная MMORTS Shattered Galaxy играется, как StarCraft, и, что печально, выглядит так же.
▶Остроумный проект от S2Games объединяет под одной крышей поклонников шутеров и RTS.
▶Разработчики MMORTS Ballerium пытаются сыграть на чувствах верующих — их игра выглядит чистым третьим «Варкрафтом».
▶Изящная и умная Time of Defiance объединяет около тысячи игроков на две-три недели. После завершения партии — небольшой отдых и новое сражение.

тельской игры. Было ясно, что с проектом что-то не так. Но когда вице-президент SOE по маркетингу признался CNN Money, что «игра никогда не имела души», многие испытали настоящий страх: неужели MMORTS — всего лишь искусственная маркетинговая конструкция? Растворившись в воздухе, локомотив Sovereign оставил за собой десятки крупных и мелких вагонов, которые и сейчас по инерции продолжают нестись в туманной мгле. Что-то ждет их в конце пути?

Проводники некоторых вагонов, оперативно сориентировавшись в ситуации, поспешили отмежеваться от паровоза-неудачника — оказывается, они едут в другую сторону и совсем не по тем рельсам. Например, Realm Interactive сообщила общественности, что в результате серьезных изменений игровой концепции их глобальный онлайновый проект Trade Wars: Dark Millennium (посвященный, как мы понимаем, экономическим войнам) стал вдруг... ролевой игрой.

Остальные продолжают двигаться вперед. Рецепт волшебной пилюли пока не найден, поэтому каждый разработчик предлагает свое решение. Одни честно пытаются построить огромный persistent-мир, в котором, как в бездонной бочке, вместе с сотнями тысяч потенциальных игроков исчезают и масштабные RTS-сражения, и неторопливое планетарное строительство, и сложнейшая научная система, и мудреные дипломатические отношения. Вне сомнения, самый интересный и привлекательный вариант, к сожалению, наименее жизнеспособен. Пример Sovereign доказал это, есть и другие.

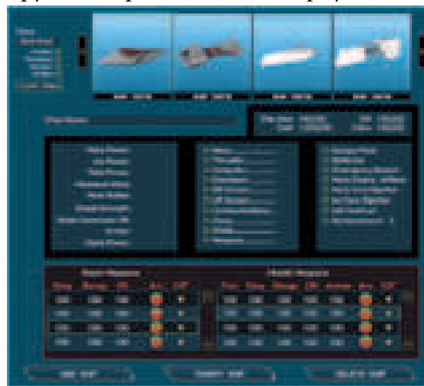
Среди них — цветок французского гейм-дизайна Mankind (www.mankind.net), игра, о которой было сказано немало слов на этом же самом месте сто тысяч лет назад. Одна из первых многопользовательских RTS образца аж 1999 года, Mankind несколько лет пытался встать на ноги, перенеся, пожалуй, все возможные в игровой медицине болезни роста. Резать, и много, пришлось по живому. Бешеного успеха не случилось, однако база в 145000 игроков говорит о том, что жизнь в европейских онлайновых RTS все-таки существует. Игра открыта для новых адептов и сейчас — неограниченный по времени бесплатный доступ в вашем распоряжении. Однако сигналов к тому, что впереди у Mankind блестящее будущее, не видно. Космическая стратегия, как некогда станция «Мир», вращается по эллиптической орбите и

ждет своего часа, чтобы утонуть в холодных водах Северной Атлантики.

Другой, полностью противоположный, подход демонстрируют наши корейские братья на примере Shattered Galaxy. Мультинациональная корпорация Nexon (www.nexon-.net), членом консультационного совета которой является, к слову, тов. Алекс Гарден, еще в 2000 году выпустила стратегическую игру, подозрительно напоминающую StarCraft. Концепция Shattered Galaxy была куда проще Mankind и Sovereign — игрок у себя на базе занимался куплей (продажей) всяких запчастей, конструировал боевые машины, после чего с головой нырял в битву на одной из доступных планет. Просто и быстро. Игровые сервера принимали до ста тысяч коммандеров, однако на планету пускали лишь 16 желающих, ограничив количество боевых единиц четырьмя сотнями. Возможно, благодаря скромным масштабам сражений разработчикам удалось сохранить игру сбалансированной. В 2001-м на фестивале Independent Games Shattered Galaxy получила Гран-при, награду за лучший игровой дизайн, техническое совершенство и приз зрительских симпатий. Корейцы продолжают наступать и сегодня — в Германии игра под именем Tactical Commanders только проходит бета-тестирование, а для англоязычных игроков игра с недавнего времени сделалась бесплатной — деньги берут только за особенную, «новую», версию, без которой на первом этапе, подозреваю, вполне можно жить. Между тем с графической точки зрения Shattered Galaxy устарела настолько, что приближаться к ней даже бесплатно совсем не хочется.

Такой же путь выбрали для себя разработчики MMORTS Ballerium (www.ballerium.com), которая только-только вступает в возраст бета-тестирования. С экранов на нас смотрит WarCraft III — точная его копия. Игроки обретут в игре бессмертных аватаров и вместе с отрядом верных юнитов станут бродить по вполне узнаваемым ландшафтам, выполняя квесты и, при желании, устраивая стычки с другими игроками. К сожалению, в графе издатель у Ballerium значится совсем не Vivendi, и это внушает определенные опасения. Скорее загляните на сайт и запишитесь в бета-тестеры — возможно, именно вы сможете направить мысль разработчиков в правильное русло.

Еще одно направление удара — из космоса. Эксплуатируя иррациональную привязанность играющего человечества к играм вроде Elite и Master of Orion, разработчики предлагают игрокам космический корабль и первую партию товара бесплатно — а там как пойдет. Сразу четыре студии, независимо друг от друга, строят свои виртуальные макрокосмы. Dark Space (www.darkspace.net), Jump Gate (www.jossh.com), Andromeda Online (www.andromedaonline.net) и Eschaton (www.eschaton-online.com) находятся в разной степени готовности и содержат action и стратегические элементы каждая в своей пропорции. Если первые две — ближе к РПГ вроде Earth & Beyond и Eve, то Andromeda и Eschaton пытаются выглядеть совершенно бездонными космостратегиями. Что из них получится на самом деле? Будем следить.



Космические стратегии вроде Andromeda снятся нам во сне. Но каким будет утро?

Представители «умеренного» крыла охотников за ускользающим рецептом идеальной MMORTS не надеются увлечь своих игроков на долгие годы. Их цель — растянуть многопользовательскую партию хотя бы на две-три недели. Ярким представителем такого подхода можно назвать Time of Defiance (www.nicelycrafted.com/todc) руки Nicely Crafted Entertainment. Изумительно красивая MMORTS вышла в свет в августе 2002-го, в ней есть летающие острова, трехмерная графика, четыре тысячи квадратных километров неосвоенного пространства, тысяча конкурентов и спокойный, вдумчивый геймплей, — хорошо знакомый нам еще по Creatures Тоби Симпсон (Toby Simpson) заставил свою игру писать игрокам письма. Time of Defiance вышла в Европе, получила неплохую прессу и сейчас готовится к запуску в Штатах. Пробовать ее бесплатно разрешается только восемь календарных дней, после чего игра попросит $15 за месяц.

Как видите, война идей не утихает ни днем, ни ночью. Формула MMORTS еще не изобретена, и, возможно, скоро мы станем свидетелями стремительного взлета — так однажды никому не известные ребята из DICE придумали Battlefield 1942. Правил нет. Возможно все. Помните Savage (www.s2games.com)? Крайне рискованный, но безумно интересный проект — объединить любителей онлайновых шутеров и стратегий под одной крышей. Все юниты в игре, кроме трудолюбивых крестьян, — мясомолочные игроки, которые томятся в недрах местного town hall в ожидании, когда стратегическая «надстройка» (один из игроков, если вы еще не догадались) решит их построить. Очутившись на воле, юниты получают полную свободу действий и возможность следовать указаниям командующего, для которого Savage выглядит обыкновенной RTS в полном 3D и с очень странно ведущими себя юнитами. Какой тут, к чертовой бабушке, индирект!

Отменив Sovereign, Sony Online Entertainment не отменила жанр MMORTS. Официальные лица SOE признают, что исследования в этой области продолжаются и, возможно, разработчики самых популярных в мире онлайновых РПГ еще вернутся к оставленной теме. А тем временем британцы из надрывно любимой нами The Bitmap Brothers объединяют силы с неугомонным Тоби Симпсоном из Nicely Crafted (Time of Defiance, острова, помните?). Для чего? Попробуйте догадаться сами.

Х. МОТОЛОГ



Boots are made for what?

Клавиатура непривычной жесткости, нет русского спелчекера, плохое настроение, различные нестыковки и довольно глупое положение и цейтнот, цейтнот, цейтнот при наилучших побуждениях. За-бив-но-гой-бы-чек-па-ми-ра...

13 января 2000 г. Привет, Игорь! С недомиллениумом по удивительному стилю тебя и всех-всех! Пишу, как и. Как и, так и пишу. Эпиграфов не будет — в письмах эпиграфы я только любимым девушкам, а ты со своей лысиной... Вместо эпиграфа можно на «раз-два» затянуть «Интеркосмос», но он будет упомянут позднее. Да, и с учетом сложившейся системы связи на «раз-два» явно не выйдет.
С другой стороны, я прямо сейчас много чего слушаю. Предлагаю такой вариант: если ты, получив это, затянешь «7%» или «Правду», то мне будет приятно. «Получил письмо — пляши, или Будни ностальгического квазисоцарта». Кстати, поскольку я не знаю, куда и когда ты определишь этот текст, можешь и такое название для рубрики наимпровизировать.

Поехали? Хватит с нежностями, договаривались «про журнал». Из того, что моя совесть об этом вспомнила, ты можешь сделать вывод, что подшивка до меня дошла. Тяжелая, сволочь (что совесть, что подшивка)... Богато живете, хорошо выглядите, рад. Гамлет в ударе, Денис распрекрасен, читать при хорошем освещении невозможно, бить мух стремно — бумага хорошая, боюсь стену проломить. Можно я не буду продолжать эту тему?
Со вторым обещанием сложнее. Да, грозился распилить писак. Да, взять за выступающие места, ловко зацепить и тонко ткнуть пальцем. Обещал. Обещать вообще легко. На реализацию не хватает деталей.
Кто придумал подзаголовки «Если руль оторвать от машины/ И колеса отрезать тоже/ Далеко ты на ней не уедешь/ Потому что рулить не сможешь!» — ты или Сибирский? (Хинт: «Манго-манго» — ответ неверный.) Если ты, то о чем тут писать? Если он, то — хороший мальчик, далеко пойдет, благо ему куда ни иди — все равно далеко, настолько широка моя родная, чертова клавиатура, нашли место куда бекслеш засунуть, нехорошие люди, нехорошее слово.

> Кто придумал подзаголовки «Если руль оторвать от машины/ И колеса отрезать тоже/ Далеко ты на ней не уедешь/ Потому что рулить не сможешь!» — ты или Сибирский?

Другая проблема: ты столько лет делал журнал для чтения, а не журнал для анализа. См.: .EXE #1'99, стр. 72, Михаил Судаков, «Слишком скользко». Три колонки (полная полоса) — и полное отсутствие «потребительского духа». Очень ровно читается, не оставляет ни малейших зарубок на извилинах, нет и тени ни полезной, ни бесполезной информации. Это баг или фича? Ну да, я в свое время тоже брел на ощупь, и мое мнение по поводу такой техники каким было, таким и осталось. Но это мое мнение. И оно неприменимо для анализа по

Ох... К непростому делу приступаем. Чтобы вы знали, хорошие мои, — все эти годы г-н Мотолог, Х., и я, Исупов, И., вели дружескую [почти всегда!] переписку [я г-ну Мотологу в его даль — приветы и журналы, как кусочками, так и крупными партиями, а он в нашу близь — валентинки и мысли], которую мы, сократив на одну из сторон [потому что я — вот он, рядышком, почти за каждой строчкой], и начнем, помолясь, публиковать на этом месте. Потому что, на наш скромный взгляд, небезынтересна. Да и по формату, как я недавно с удивлением обнаружил, почти совпадает. Планы же такие: сначала самое главное, любопытное из архива, а потом, чем черт не шутит, глядишь дорастем и до привлечения г-на Мотолога, Х. к актуальному игропроцессу. Ведь он действительно вернулся! Все. Надеюсь на взаимность. Ваш И.И.











▶Будущего нет.
▶Нет надежды на почту.
▶Stop asking, what you do for your country, ask what your country did for you.
▶Beer is always wet.
▶Ничего на свете лучше нету, чем ходить-бродить по белу свету.

куче причин. Я-то знаю хитрое сообщение, закодированное по технологиям «рукописи, найденной в ванной», содержащее послания моим любимым, никогда наш журнал не читавшим, понятное тебе достаточно, чтобы этот бред пропустить.

«Все наши песни — антивоенные», Леннон-Маккартни, чертзнаеткакой-год. Но, здесь и сейчас, откуда мне знать, гнобить некоего Судакова за эту полосу или радоваться жизни? Текст можно прочитать не поперхнувшись. Внутренний наркоман темных букв на светлом фоне голосует «за». Но. В пяти килознаках вообще ничего не написано. Поэтому мой внутренний казуал-ридер голосует «против всех».

«А?» — «Э...» — «Так-то, дружок» (как говорилось на любимой пластинке моего детства). В общем, ушел от ответа.

Мелочные претензии в адрес большого стиля. Известно, что журнал (с большой буквы) я люблю, но не читаю. А тут такое испытание (12 номеров, много кг). В этом смысле #9 (50)'99 позволяет отвлечься и сконцентрироваться.

Начнем с точностей. Спасибо за приятные слова в адрес Евгения Ефимовича, Хохлова, многочисленных Дмитриев и Дмитриева, жалко, что Шама забыл, а это все-таки целая эпоха два раза: «Потому что я сноб» и «Я его уволил».

Примо: песню «Интеркосмос» в редакции поставил я. И ставил до фиксации эффекта. Я все могу простить, но не игнорирование этого факта.

Секундо: Коля Радовский написал <неразборчиво>... адекватную рецензию на Tomb Raider 2. Именно оттуда он и взялся. И причиной состояния «забежав в «Компьютерру» была именно эта рецензия. А уже потом он стал лечить тебя TNT2 и другими медикаментами.

Трес: слабо прописана тема томатного сока, хорошо прописана тема «кранков» как универсального приветствия. Интересно, сохранится ли этот эффект лет через пять?

Файф: скажи Вершинину, что эталоны хранятся в городе Севр, под Парижем, а не в Лондоне! Я боюсь, что это письмо потеряется на почте, но никогда не поздно!

Мелочная придирка: почему никто не написал, что Мотолог любил длинные умные слова и часто их путал, но от замены «коллаборационистов» на «перфекционистов» тексты про расстрелы становились только лучше?

На этой оптимистической ноте наша перистальтическая (черт, ведь хотел написать «ностальгическая») радиостанция закуривает очередную сигарету и делает паузу.

Новости культуры? Но глумиться над 50-ю томами истории спустя мелкое время после публикации «краткого курса истории Game.EXE» — нечестно. Откладывать на завтра — бесполезно.

Опыт самого известного краткого курса учит, что хорошего краткого курса хватает лет на пятнадцать. При самых больших пессимизьмах относительно нашего с тобой канала связи либо письмо потеряется, либо читатели, отнимая журнал (с этой самой буквы) у своих детишек, забудут потуги на культурный контекст и прочие тонкие детали. Поэтому вернемся к твоим баранам.

Тексты про ППШ и «томмиган» я уважаю по определению. То есть не пишу, не читаю, но уважаю. Полемику с читателями после публикации таких текстов — тем более. Читатель, он как ангел без крыльев: нет никакой разницы, советуешь ли ты ему спрятаться под грибом или извиняешься до поси-

нения. Но знание это отличает плохих людей от хороших. И всякий, кто готов ответить неизвестному уроду, — хороший человек. Тот, кто готов ответить неизвестному хорошему человеку, что удивительно, не урод, а тоже хороший человек. Хотя, конечно, место ему под грибом. Ловкость, чувство ритма и общая адекватность требуются ровно для того, чтобы он сам пошел.

Полемика с ширнармассами на упомянутую выше тему, заверченная и столь страстно поддерживаемая г-ном Сибирским, меня порадовала. Исходный текст — нет, ибо негоже белому человеку держать Shift нажатым, молчу уж про Caps Lock. Всякому, кто написал хоть СЛОВО, надо выучить и забыть ненормативную лексику, причем выучить с душой и забыть до конца. А это долгий процесс. Впрочем, это придирка.

Может быть, с тех пор, как ты исправил количество восклицательных знаков после «tak nado!!!!», ты сначала даешь человеку попытку, а уже потом достаешь тяжелый стеклянный-оловянный-деревянный предмет? Кто тебя знает, давно не виделись...

Поехали дальше про фрагов разных. «Дверные проемы проверяются по порядку, разноцветные ключи непотребных размеров изымаются с мертвых тел особо выдающихся товарищей. Цветастая готика сменяется мрачными застенками с тусклыми электрическими лампами и бездонными...»

«Больно/ мне/ больно/ кричит/ кукушка/ жалко/ ее/ жалко!» Зуб даю, цветастая готика у меня не сменялась. Это утешает. То есть надеюсь. Ты только скажи, я сразу впишу тебя в список «в моей смерти прошу винить». А вот дверные (разноцветные, непотребные, мертвые, выдающиеся)... То ли у меня фобии, то ли достойный склероз. В первом случае меня надо лечить, во втором — убить посмертно. Для профилактики.

Консервный нож (шестеренки мы сделаем деревянными). Но оставлю я, пожалуй, Фрага, личность, в покое, превращу-ка я его в модель. Человек растет над собой, а растущий над имеет право быть моделью.

Первые тексты модели отличались затертыми наскоками на приставки, сборкой полос из штампов про движок и невозможность выдавить геймплей из уродской идеи, обсасыванием ужаса этого геймплея — и все это в таких конструкциях, что, кажется, будто материалы собраны из кубиков, причем стирать с кубиков пыль не получилось (даже после всех моих «отстань от меня» дяденька Ворд обвинил предложение в «кондовости с особым цинизмом». И, что мне особенно нравится, после добавления выражения «особый цинизм» он от меня ненадолго отстал. Тест: про что этот абзац?).

Да знаем мы эти кубики (свинка желудь ест) — стереть с них пыль просто



А вот Фрейман в аналогичной ситуации вскрывал сейфы своих коллег.

нельзя. Можно иногда лаком покрыть, прямо поверх паутины. Тогда вполне продается за актуальное искусство.

К сезону «осень-зима 1999 г.» наша модель отличается уже вполне самостоятельными выступлениями. Есть надежда. В следующем году будем посмотреть.

Вообще, наблюдать за Фрагом забавно: человек с самого начала понимал первое правило писанины про экшены и аркады в известном пиротехническом журнале «Мармелад Хлопушек», а потом, то ли твоими молитвами, то ли под воздействием космического разума, понял второе.

Сумбур вместо музыки. Аналитики не будет. Тебе было легко просить, а мне легко обещать посмотреть на журнал снаружи, понаблюдать жизнь текстов с большого расстояния, почитать про игрушки, которые не видел и черт знает увижу ли когда-нибудь, и, переварив все это, сказать:

«Ну, смотри, дорогой... Это же очевидно. Отсюда, сверху, отчетливо видны спирали на полях. Это тебе, сидящему там, внизу, кажется, что это ровное поле и колоски все отдельные-отдельные. А в действительности это Знаки, и выглядят они так-то и так-то».

Встать на подходящую трибуну, поправить белоснежную тогу, чуть откашляться — чтобы сконцентрировать внимание аудитории, и произнести речь, наукообразную ровно настолько, чтобы аудитория зауважала и не рискнула перебивать. Увы, нет.

Тога отправляется в, трибуна демонтируется, парадный графин с мутной водой убирается с глаз долой... Я, пожалуй, пересяду на диван, закину ногу на ногу и расскажу, что я там, на высоте, видел. Другим, понятно, тоном.

Можно я закурю? У меня странные представления о том, как писать письма. Я отрицаю черновики, переписывания, презираю планы и забываю цели. Если мысль заблудилась, это не повод отправлять в помойку историю ее похождений, пусть даже история остановилась на краю пропасти и никто не узнает, сорвется этот скалолаз или нет. В следующей серии за ней прилетят добрые спасатели на розовом вертолете — следите за анонсами, shares your split.

Нет ничего плохого в том, чтобы посреди некоего сюжета сказать «привет», вместо того чтобы этот сюжет заканчивать. Может, какой-то параллельный я в каком-то параллельном мире закончит этот сюжет или сюжет, параллельный этому, а потом расставит запятые или уберет лишние.

Розовый геликоптер навсегда — об этом пел еще Дэвид Робертович Боуи, а если не пел, то это его очень большая ошибка.

Подшивка журнала за год, одной пачкой, почти целиком прочитанная, причем почти разом, — это не зря. Но пилить ее вдоль или поперек — суета. За подпиской виден журнал, некоторое сказочное животное, не зависящее ни от ханжинских, ни от скаров, ни от фрагов, ни уже даже от тебя.

Так случилось (а может, не случилось, просто вы заставили уважать), что КИ стали проходить по разряду произведений, так сказать, искусства. Массового, конечно (чувствуешь, сколько уничижительных оговорок?). В нашем мире, где даже выжигание по кнопкам лифта может стать центральной инсталляцией Венецианского Биеналле, это нетрудно. Но компьютерные игры существенно отличаются от кучки использованных презервативов посреди музея современного искусства. Это скорее такой мгновенный антиквариат, зингеровская швейная машинка, выпущенная вчера, причем огромной партией, и партия эта вся была отправлена в прошлое, хранилась в специальных условиях в параллельном мире, после чего была возвращена в наши дни — как раз к началу моды на украшение интерьера настоящими зингеровскими стиральными машинами.

Ох уж эти настоящие зингеровские соковыжималки... Проблема нанесения на бумагу знаков, рассказывающих о предметах искусства, пусть даже декоративно-прикладного, неразрешима в принципе. Черно-белое кино, дагерротипы, осколки кавказской керамики — все это в загадочной пропорции состоит из пищи для ума и потребительских характеристик. Потребительские характеристики КИ состоят из пикселей, кадросекунд (да, я знаю, ты еще не ввел в обиход этот термин, но не писать же «fps»!) и системных требований. В роли пищи для ума выступают «геймплей» и «атмосфера». Описание потребительских характеристик кинофильма укладывается в половину предложения: «жесткая эротическая мелодрама с элементами мистического триллера со счастливым концом для подростков и сочувствующих им пенсионеров, монтаж такой-то, сценарий смешной, спецэффекты — 10% продолжительности фильма». Потребительские характеристики телефонной станции — противная и толстая брошюра. Вычислимые потребительские характеристики КИ занимают не более тысячи знаков и используют те же методы, что и кино: нельзя объяснить, чем Quake отличается от DOOM'а. Можно написать по этому поводу все, что угодно, но честно можно сказать только это: «нечто новое, теперь у нас есть новая потребительская характеристика, с завтрашнего дня мы будем на нее ссылаться». Все.

«Фильм в стиле Тарантино», и пусть Квентин до гроба мучается.

Любую особенность можно описать словами.

Может быть, даже нужно.

Но место новой особенности под солнцем — это вкус устриц, хоть ты тресни. Понятно, что крутить головой в шутере — это «ух как!» (круто). Но для того чтобы понять место особенности в мире, надо попробовать. Поверить на слово — не альтернатива, это умножает лишь пафос, но не знание.



Наступила зима.

В общем, даже с юнитопикселестатсами есть неразрешимая проблема. А ведь вторая, большая, половина — и вовсе сельцо Субъективка. Дольше всех на этом рынке работают литературные критики. Самые честные из них знают, что если рецензия на книгу выигрывает от пересказа сюжета, то книга — такая дрянь, что писать про нее уже просто подло.

Format yourself. Если на некоторый вид культурного продукта случится способ писать разборы, дающие его потребителю всю информацию о результатах его потребления, то я, лично, с таким культурным продуктом перестану дружить навсегда. В плане его потребления.

Потребность в критике существовала всегда и никуда не пропадет до изобретения телепатии и сопутствующего ей взрыва пяти миллиардов черепных коробок. Выбор большой, нужны намеки.

Выбирают характеристики или стиль. Для перечисления потребхарактеристик не нужен журнал — специализированное издание по характеристикам КИ уложилось бы в формат колоды игральных карт (кстати, один из лучших на свете форматов).

Для оценки того, что нельзя измерить приборами, нужны живые люди. За словами «жопа, и в рот такую» и «умно-то как, господи» должны стоять, в той или иной степени, живые люди. За буквами живых людей не бывает, живой — сосед Петя, а за буквами стоят слова и предложения, за ними — личности.

Если размер разбора — 12 тысяч знаков, то тысяча из них уходит на описание формальных деталей, сто — на констатацию «нравится — не нравится», и 10900 — всегда и везде — на таблицу умножения. На огромную матрицу, умножением на которую потребитель рецензии сделает выбор для себя.

10900 знаков делают автора конкретного текста. 10900, помноженные на количество текстов, делают журнал. Рассуждение, очевидно, продолжается по горизонтали и диагонали.

Таблица умножения. Итак, десять килобайт, которые требуются только для того, чтобы Николай Николаевич (дома просто Коля), д.ф.-м.н., 49 лет, завсектором, вот-вот дадут профессора, книгочей с 45-летним стажем, а) получил удовольствие от текста как такового и б) понял, что его кино-, предположим (в КИ Николай Николаевич пока не играет, зато их очень любит его младший сын), вкусы совпадают со вкусами рецензента Икс (потому что «у меня после «Бартона Финка» ровно то же загадочное, острое, недоуменное, ярчайшее послевкусие...»). Но имеются сервитуты.

Ограничение главное и последнее: все вместе это и делает журнал.

Ограничение первое и неуправляемое: журнал делает личностей.

В начале наших времен ничего по сути не было. Ни КИ, ни журналов, ни критики. Ни, главное, понимания того, как. Были какие-то люди, не так чтобы

совсем никчемные, но к сотому номеру, клянусь, ты их даже не вспомнишь (хотя в честь полтинника все-таки вспомнил). Они могли заполнить эти 10 килобайт всем, чем их душе было угодно, кроме ненужных деталей. В разумных, конечно, пределах: например, они не могли пойти путем большинства литкритиков — «заумь» им давалась откровенно плохо, да и терминологии еще не было. Как и спроса. Киношным путем тоже идти было нельзя. Не годилась и «школа описания бытовой техники», а также примкнувшие к ней.

Тут случились психоделические ежики. Существует расхожее мнение, что журнал определяется политикой редакции, главным редактором лично и прочее, и прочее, и прочее. Это — чистая правда. В отношении ЭТОГО журнала.

Более того, ты — очень хороший главный редактор, а сериал о психоделических ежиках — лишь набор довольно посредственных текстов.

Тем не менее именно психоделические е. сделали всю российскую игровую прессу, а ты только окультуриваешь некоторую ее часть.

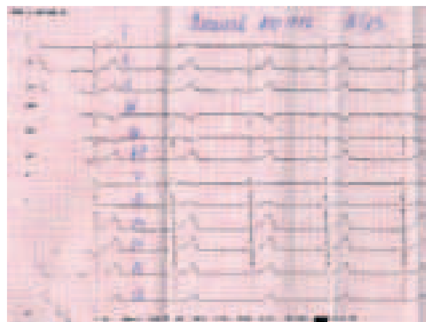
Психоделические ежики do marmelad hlopushek. Конкретные тексты и персонажи не имеют принципиального значения. Дело не в Максе Хохлове и даже не в ежиках. Я почему-то считаю, что российская игровая пресса и УЧУ-журнал были бы такими, какими они есть, и без Макса, и без ежиков. Когда я закончу все, что связано с этой смешной беготней, вернусь и уйду в культурологи, я пришью это явление толстой белой ниткой ко всей современной русскоязычной культуре. Я, как какой-нибудь Хайнлайн, верю в свободу воли и готов отдать начинающий болеть зуб мудрости за то, что КРОВИЩА и МЯСО в исполнении некоего ПэЖэ вполне самобытны и не являются следствием заговора млекопитающих с иголками или тем более моего личного.

В мире проклятого капитализма формат стоит очень дорого. А у нас он приходит сам, и всех буржуинских денег не хватит, чтобы от него отвязаться.

Я человек физически слабый и едва ли унесу на руках того, кто будет способен из этого формата вырваться. Но если пообещаю — шансов надорваться у меня мало.

Прежде всего это относится к action/arcade, но на деле касается всего, вплоть до квестов и пазловин. Да черт с ними, с головоломками, посмотри на Колю Радовского и сравни его с его текстами. Игорь, это же не ты, не я, не Мендрелюк сделали это. Давай винить во всем Стоппарда, благо он еще жив.

Театр-убийца. Время разбить десять килобайт на части. Пропорция очень хорошо варьируется, от 20 на 80 до 80 на 20. Как бы ни были значительны психоделические ежики, КРОВИЩА и МЯСО, достоинства перковкейка, карма рокетджампа, мастдайность дюка ньюкема и все остальное в том же духе, из формата сделать текст невозможно. Из текста — формат можно, наоборот — найн.



▶Хорошая вещь — запятая, ритм дает, зажигает.

Не знаю, помнишь ли ты все плохие тексты, которые через тебя проходили, но мне кажется, что это именно оно.

Да, играя, надо соблюдать правила, почти очевидные.

Первое правило знают все: нельзя писать застенчиво и деликатно. Детали не существенны: кровавые аркады наделяем совсем уж брутальным мурлом, симуляторы детской коляски чуть более скромным, суть дела наслаждается стуком лыжных палок по металлической бочке. Ежики требуют нахальства.

Но надо отличать наглость от хамства. Не из жалости к читателю или, упаси боже, девелоперу, вовсе нет. Просто хамство не работает, таково его абсолютное свойство. Это не из области работы с буквами, это простая человеческая вещь: хамить бесполезно. Читатель, собака, только с виду такой хлипкий, а вообще за себя еще постоит.

Правило второе: не важно, является ли формат ангелом без крыльев, или этим, как его, из греческих богов, который пожирал собственных детей. Важно, что его недостаточно.

Три: за текстом может стоять живой человек или блуждающий биоробот, но не пустота. Это простая игра, особенно если нет необходимости в нее играть.

Rules do not apply/ No pity for majority. Спать пора. Время идет. Осторожно, двери закрываются. Следующая остановка — 2001 год? Приближается нечто, что для ясности можно назвать электричкой. Не хватило времени написать добрые слова про журнал, к которым я все это вел и доведу, даст бог, через год. Не хватило времени вспомнить ни Йоссариана, лежащего в госпитале, ни Незабвенную, понятно где, ни прихрамывающего Гая посреди Балкан, про различие между журналом для чтения, журналом с картинками, журналом для чтения с картинками и всякой дрянью.

За спиной — черный ворон нарушения принципа «все тексты, написанные Х. Мотологом для журнала Game.EXE, были написаны для людей, почти не имеющих шансов этот журнал прочитать», птица, почти не успевшая испортить это письмо.

Все. Свет. Свисток. Типа, начальник станции. Типа, машет рукой и подручными предметами. Желто-голубой автобус мрачно тормозит.

this boots are made for walking/ у меня в черепной коробке
the walk is all they do/ тараканы, жуки и пробки
one of these day/ когда пробка выпала вниз
they gonna walkin' over you/ по одежде жуки разбрелись

Все, жду свежие журналы. Боже, храни королеву, пользуясь случаем, передаю привет всем тем, кого люблю, всем, кого не люблю, и, отдельно, тем, кто не понимает моей абсолютной неспособности связать конечное количеств слов по делу, давно хотел всем им сказать, что я сам удивляюсь...

александр вершинин



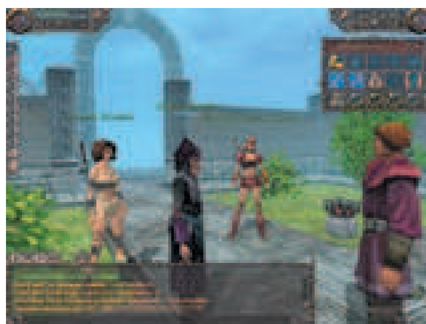
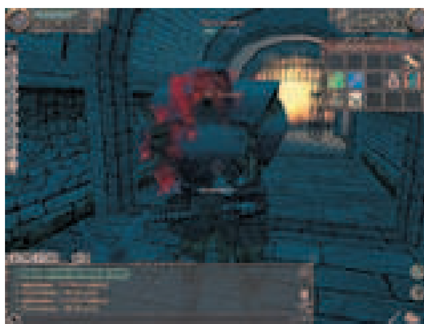
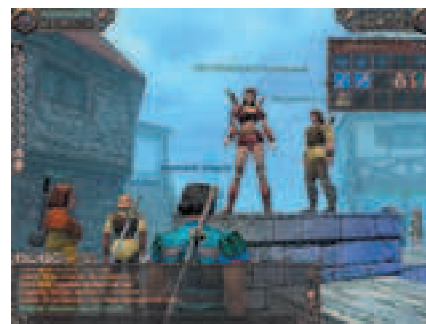
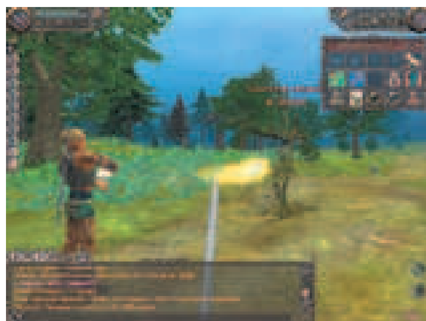
Аяхуаска

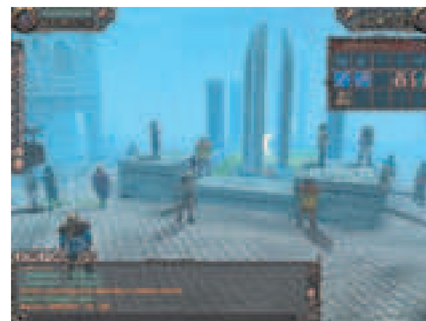
Ее не без пафоса прозвали «ПРО», первой российской онлайновой. О ней обязательно упомянет в итогах 2003 года каждый отечественный игродел. Рецензии на нее возникают в самых неожиданных местах — от бизнес-изданий до глянцевых огрызков для какого-нибудь пола. Мы понимаем: посреди гама о первости и самости несложно потерять ориентацию, а потому, как отведавшие все и вся онлайн-дегустаторы, готовы рассказать, нужна ли вам эта «Сфера». Для удобства употребления материал оформлен в стилистике «ФАК».

Так нужна ли вам «Сфера»?
Нет, если на руках водятся кредитные карты Visa или Mastercard. «Сфера» — не только проба пера отечественных девелоперов на MMORPG-поле, это онлайновая игра первого поколения. К ее классу относятся Ultima Online (1997) и Everquest (1999). Тем временем даже второе поколение MMORPG — Anarchy Online (2001) или, скажем, Asheron's Call 2 (2002) — уже успело морально устареть. Уже здесь (или вот за тем камнем) следующая, третья, волна онлайн-экспансии: Star Wars Galaxies: The Empire Divided (2003), World of WarCraft (14 июня 2004), Everquest 2 (14, простите, июня 2004).
Целевая аудитория «Сферы»?
Играющие люди с модемом и Интернет-доступом в зубах, а также Интернет-подвинутая публика — но без кредиток! Все, кто очень хотел поплескаться в водах виртуального, но не смог по чисто финансовым причинам. «Сфера» создана для России и только для нее: с учетом местных заработков и бюджетов, пиратства и менталитета. Системы оплаты подписки «Яндекс.Деньги» или простой поход в «Сбербанк» устраняют необходимость получения пластикового кредитного счастья.
Гм. Простите! А можно не платить за удовольствие?
Два докучливых контрольных ПИН-кода при установке «Сферу», конечно, не спасают. Дыры в коде есть. Так, отдельные индивидуумы упоминают о возможности одновременной (!) игры по одному аккаунту. Бремя финансовой ответственности, надо полагать, делится пополам. Интересно, а можно ли устроить сеанс блиц-игры всем классом, всем потоком, всем вузом? «Никита», «1С», господа, население взыскует знания!

Игра первого поколения — это первый сорт?
Не совсем. Скорее здесь действует коньячная система: чем больше звездочек, тем более терпим напиток. «Сфера» обладает прекрасной плеядой недостатков, не рекомендуемых для коммерческого успеха в любой другой стране, помимо Гондураса: кошмарная графика, ужасный звук, отсутствие видимой цели игры, хромой дизайн, репетивный геймплей, недружелюбность к пользователю.
Почему же ей, черт подери, уделяется столько внимания?!
Дорогие наши, это ведь ПРО.
Графика, что, действительно У.?
Сначала подумали: «Everquest». Но подземелья развеяли дымку заблуждения, и сейчас мы польстим «Сфере» — Ultima Underworld (1992)! Случайно генерируемые для миссий лабиринты даже не ужасъ-ужасъ, а натуральная клиника. Таинство dungeon crawl имеет место быть преимущественно в районе слепой кишки, где и темно, и тесно, и округло. Есть варианты: темно-тесно-квадратно. (На совет использовать заклинания освещения мы порекомендуем все же использовать голову при составлении дизайн-документа.) На поверхности лучше, есть травка и цветочки, но там, к несчастью, видно и персонажей, и врагов. Упаси боже встретить таких страхолюдин — это касается в равной степени обоих представителей фауны «Сферы».
А что со звуком?
Спустившись в подземелье, чтобы «уничтожить ужасную нечисть Окахаму», как того потребовала игра, мы вдруг услышали грохот таинственных и пугающих барабанов где-то в сердце лабиринта. Толкиен! Мория! Испугавшись, притаились и замерли. Утихли и там-тамы. Двинулись — стучат. Встали — молчат. Ну да, шаги.

Если все так весьма, стоит ли вообще играть?
Как тренировочный лагерь для последующих онлайновых приключений «Сфера» адекватна: дешево, сурово, но функционирует. Разработчики, пусть невероятно криво, но запустили



▶Персонажи «Сферы» либо грудастые сексбо, либо стереотипные иваны-дураки. Других не дают.
▶При заказе миссии можно указать любое количество участников и, соврав, искусственно завысить крепость монстров, а вместе с ней награды за их головы.
▶Городская площадь отводится под нужды торговцев и обманщиков. Хотя служба поддержки рассказывает, как один PK метнул в такую толпу очень мощный спелл. Сотня трупов и столько же кляуз на соответствующий клан!
▶Палочник, псоглавец и трухлявый рыцарь — любимые зверюшки новых детских сказок.
▶Один и тот же скелет может быть разной крепости: первый развалится на суставы от легкого толчка бедром, второй сам не прочь закусить игроком. Поскольку внешне они ничем не отличаются, «Сфера» зачастую играет с подписчиком в русскую рулетку. На деньги абонента, разумеется.
▶Хоть это и не SW: Galaxies, многие делают специальных персонажей-торговцев и зарабатывают тем миллионы. Вопрос: зачем? К доктору, к доктору!

главный MMORPG-шатун, механизм прокачки персонажа. Вгонять очки опыта (пикантная подробность, о которой чуть дальше) в амбары воина или мага можно очень долго, если не плодотворно. Церемония монстры-опыт-шмотки-продажа затягивает не менее надежно, чем в любом западном онлайновом аналоге. С другой стороны, без надлежащего опыта обращения с подобными играми самостоятельно разбираться в «Сфере» вы будете долго и болезненно. Спасибо дизайнерам.

Чем «Сфера» отличается от своих коллег по цеху?

Asheron's Call от Microsoft баловала подписчиков ежемесячной сменой декораций и свежим катаклизмом: то засуха, то нашествие инопланетян. Star Wars: Galaxies время от времени показывает публике Люка и Дарта — так в Японии ходят смотреть на императора. В Ultima Online монстры захватывают города, и последние приходится отбивать. В «Сфере» нет никаких ведомых разработчиками уникальных событий, есть лишь спонтанные клановые войны и национальный колорит.

О! Национальный колорит?

Увы. Полная ендова. Помимо целевой аудитории, мы советуем «Сферу» лицам, интересующимся социальными повадками и нравами молодого поколения, а также начинающим литераторам, стремящимся переплюнуть «Повелителя мух». К обычному чатовому словомясью добавляется возможность физически воздействовать на альтер-эго собеседника — страшная сила в руках неполовозрелых, обиженных и оскорбленных. Местами «Банды Нью-Йорка» по-русски, местами — Масяня-интернейшнл.

Самое сильное впечатление от «Сферы»?

Внутриигровое сообщение «Ваш убийца — трухлявый рыцарь».

Почему experience-очки в «Сфере» именуют «марками»?

У нас есть несколько предположений, но все они, к сожалению, абсурдны. Лидирует такое: «маркой» называют ЛСД, а сия химическая субстанция является надежным источником экспириенса. Хотя словосочетания «марка титула» (XP воина) и «марка степени» (XP мага) обладают определенной психоделичностью, мы порекомендовали бы идти до конца и не отказывать старине Терренсу Маккене в респектах: давайте называть опыт «аяхуаской». «Вы получили 25 аяхуасок войны!»

Как оценивает «Сферу» видное издание Game.EXE?

Как неизбежное зло. Или пристрелочный выстрел. Кто-то должен был начать: «Никита» и «1С» решились и, кажется, не прогадали. Снимаем шляпу. Теперь в их распоряжении бесценный опыт создания MMOG, а средневзвешенный русский компьютерный боец наконец ощутил себя частью онлайнового социума. «Шило на мыло» — вот девиз современного российского игростроения.

А в двух словах?

В пяти. «Сфера» — первая российская онлайновая аяхуаска.

Тема

Две тысячи третий

Лучшая игра → Prince of Persia: Sands of Time

Лучший гейм-дизайн → Prince of Persia: Sands of Time

Лучший видеоряд → Prince of Persia: Sands of Time

Лучший звукоряд → Need For Speed: Underground

«Левая резьба» → TRON 2.0

Лучшая стратегия → «Операция Silent Storm»

Лучший экшен → Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Лучший симулятор → «Ил-2: Забытые сражения»

Лучший разработчик → Nival Interactive

Лучший издатель → Ubi Soft



Итого

Игорь Исупов. ***Коллеги, мы собрались здесь по крайне приятному поводу – чтобы всесторонне перемыть косточки игровому 2003-му, отметить некоторые тендеции, сделать определенные выводы, наградить отличившихся, наказать провинившихся, бла-бла-бла.***

Давайте построим обсуждение следующим проверенным временем образом: сначала каждый из вас коротко озвучит свои итоговые две тысячи третьи предпочтения (и я надеюсь, что дело не обойдется без попутного рукоприкладства, то есть комментариев); а потом мы конкретизируем, заострим некоторые вопросы, а именно поговорим о несчастных квестах, о сирых РПГ, о лузерах, о процветающих, но непонятно как пахнущих стратегиях всех мастей, о «маленьких» играх, о железе, наконец; попутно же будем давать слово «приглашенным гостям» – девелоперам (поясню для читателей, что мы разослали перед Новым годом небольшую анкету, и ответы не заставили себя ждать) и, возможно, «простому» играющему народу (хотя бы в виде ваших болезненных реплик), для чего воспользуемся соответствующим голосованием на сайте Game.EXE. Договорились? Вот и трам-пам-пам. Слово предоставляется самому огневому. Миша, это ты, не делай такие глаза.

Истсайд из да бэст

Михаил Бескакотов. Спасибо за доверие и «термин»... Надеюсь, вы не будете спорить, что «Игра года» – это «Крид»? Остальные номинации нужно отменить, а всех без исключения номинантов с «Нашим выбором» тщательно похвалить (как предложил в кулуарах Скар). И тут же, не менее тщательно ОБРУГАТЬ. Да-да. Выпороть! Ведь именно так функционируют всамделишные отборочные комиссии. Кто-то выдвигает кандидатуры и лоббирует их в поте всего тела. Кто-то возражает – аргументировано и не очень... Однако ж я чувствую за спиной горячие дула огнеметов. Не дорогие ли это читатели, обожающие формальности больше своих родных видеокарточек? Друзья, в следующем году не будет никаких номинаций и победителей. No shit. Вот увидите.

Итак, Утилитарно-протокольное, или Если вы меня настойчиво-настойчиво спросите.

Игра года? – Grand Theft Auto: Vice City. Космический Тушкан, что служит у нас ответсеком, очень переживает, что стоит повернуть голову, и проезжающие мимо машинки исчезают навсегда. Мир, значит, ненастоящий. Я же нахожусь в наркотической и всепрощающей зависимости у этого города с самых первых кадров. О настоящей любви бесполезно рассказывать словами. Замечу лишь, что Vice City – это, кроме всего прочего, широкое окно, через которое можно разглядеть очертания игры будущего, внежанровой и прекрасной.

Гейм-дизайн? – его заслужила сверхигра Prince of Persia: Sands of Time, которая словно собрана из кубиков, долгие годы хранившихся в пыльной коробке на антресолях. Если понимать под дизайном способность скомпилировать из этих кубиков шедевр, то Мехнер здесь вне конкуренции.

Видеоряд? – Max Payne 2: The Fall of Max Payne! Не потому, что эта игра сумела показать что-то новое, а за стремление к фотореалистичности и при этом умение не растерять ни грамма стиля. Отполированная до зеркального блеска технология и графические новеллы, перед которыми невозможно устоять. И все равно – самый сложный и неоднозначный выбор из всех номинаций.

Звукоряд? – определенно Grand Theft Auto: Vice City. Вы уже купили себе фирменный саундтрек на семи дисках?

А вот с «Левой резьбой» все очень непросто. Массивный такой прочерк. Просто батон «Докторской», а не прочерк. Не делают нынче «Левой резьбы»...

Стратегия? – «Операция: Silent Storm». Я не играю в стратегии, но скажу! (Конечно-конечно. Это такая неудачная шутка. В Silent Storm я провел как минимум неделю реального времени.)

Экшен? — Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield. Но только потому, что GTA — это больше, чем экшен.

Ролевая игра? — Star Wars: Knights of the Old Republic. Николай, извини, но Lionheart не конкурент. (На этом месте в окончательном варианте текста, по всей вероятности, будет авторская ремарка: «...и ответсековская кувалда с плохо скрываемым энтузиазмом наконец-то встретилась с головой Бойтано». Да, без важного пояснения не обойтись. Друзья, я не играл в РПГ, вышедшие в 2003 году! То есть вообще. Ограничивался беглым знакомством: час, максимум — два. Называю KOTOR только потому, что из страшенного количества всех прочих номинантов она выделяется очевидным с первых кадров изобилием во всем, начиная с графики и кончая всякими дельными кнопочками в интерфейсе, без которых та же Gothic II страдает жутко. Lionheart не конкурент, потому что пытается выступать на артхаусном поле, наплевав на элементарные технические нормативы. По той же причине меня не смогла заинтересовать вненоминационная Temple of Elemental Evil: я не хочу проводить больше пяти минут в игре, где для управления персонажем нужно очерчивать его психоделическим ступенчатым солнышком.)

Симулятор? — «Ил-2: Забытые сражения». Она же на первом месте в номинации «Лучшая игра с джойстиком и педалями».

Квест? Ох, Бедная Маша безутешна.

Shareware/freeware? — игра про смешных роботов. Уже забыл, как называется...

Игорь Исупов. Миша, шедевр называется... сейчас сам посмотрю... Gerbera Quarry. И вообще, давайте о shareware чуть позже и отдельно, ОК?

Михаил Бескакотов. ...Разработчик? — Nival Interactive. Такого стремительного роста не было ни у одной (даже) западной конторы, и субстанция, называемая некоторыми «чувством патриотизма», играет в этом решении самую последнюю роль.

Издатель? — Ubi Soft. Здесь, на мой взгляд, без вариантов. Splinter Cell, Rainbow Six 3: Raven Shield, Prince of Persia: Sands of Time — разве могут тут могут быть иные мнения?

Железка года? — PlayStation 2. Нет, друзья, я серьезно. Или мы и впрямь собираемся наградить какой-нибудь процессор или видеокарту? Революций космического масштаба, как известно, не произошло ни в одной железной категории. К тому же PS2 сделает любую ПК-железяку по единственно важному показателю «количество удовольствия за потраченные деньги».

Game.EXE — отечественным девелоперам

Пять предновогодних вопросов

1. Перед вами сорок с небольшим релизов 2003 года, которые были отмечены редакцией «Нашим выбором». Глядя на этот список, как бы вы оценили прошедший год: каким он был для индустрии? что вас порадовало? что огорчило?
2. Игра, которая поразила, удивила, восхитила лично вас? Почему? А если такой нет, то, так и быть, назовите ту игру, которая сумела оторвать вас от действительности хотя бы на пару суток.
3. Как жилось отечественному игростроению в уходящем году: оно прогрессировало, находилось в застое, падало в пропасть? Почему? Кто из «наших» удивил (огорчил) вас?
4. Что нам ждать от игрового 2004-го? Назовите те тенденции (хорошие, плохие, не суть), которые вам очевидны, но не видны пока непрофессионалам, обычным игрокам.
5. Ваш прогноз: какая игра станет лучшей в следующем году? А какая лучше всего будет продаваться?

Игры 2003 года, получившие в Game.EXE «Наш выбор»

- «Ил-2: Забытые сражения»
- «Космические рейнджеры»
- «Операция Silent Storm»
- «Lock On: Современная боевая авиация»
- Armed & Dangeous
- Battlefield 1942: The Road to Rome
- Beyond Good and Evil
- BloodRayne
- Colin McRae Rally 3
- Command & Conquer: Generals
- Command & Conquer: Generals — Zero Hour
- Freedom Fighters
- Galactic Civilizations
- Ghost Master
- Gothic II
- Grand Theft Auto: Vice City
- Homeworld 2
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Lionheart: Legacy of the Crusader
- Live For Speed S1
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Medieval: Total War — Vikings Invasion
- Metal Gear Solid 2: Substance
- Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight
- Midnight Club 2
- Moto GP 2
- Need For Speed: Underground
- Port Royale: Gold, Cannons and Piracy
- Praetorians
- Prince of Persia: Sands of Time
- Rise of Nations
- Silent Hill 2
- SimCity 4
- Sims: SuperStar, The
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- TOCA Race Driver
- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
- Tom Clancy's Splinter Cell
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Tortuga: Pirates of the New World
- TRON 2.0
- WarCraft III: The Frozen Throne
- Yager

Мой «Специальный приз» — Tony Hawk's Pro Skater 4. Лучшая аркада современности, которую в нашей стране сугробов по мозги все упорно игнорируют.

Маша Ариманова. Кстати, я солидарна с нетрадиционным железным направлением, правда, моя «лучшая железка» — GameCube, подаривший нам Resident Evil и новую жизнь survival horror.

Николай Давыдов. Я тоже двумя руками за Sony PlayStation 2. Ну в самом деле, не случилось в 2003-м никаких сверхррреволюционных ЦП или видеокарт, чтобы стоило по этому поводу вручать какие-то призы и пачкать бумагу. Да, PS2 вышла вовсе не в 2003 году и это никакая не ПК-железка, но ведь мы говорим о СВОИХ, о ЛИЧНЫХ пристрастиях, разве нет?

Олег Хажинский. PlayStation 2 — это и мой выбор, друзья!

Фраг Сибирский. А я — искренне! — голосую за кинопроектор! PlayStation 2 — это заговор, гнусно замаскированное приложение к Vice City!

Александр Вершинин. Дорогая любимая оппозиция! У меня к вам один, очень важный вопрос: вы видели логотип издания, в котором работаете? Возьмите в руки журнал, если, конечно, хотя бы один его экземпляр уцелел в подборке «Страныкр» и «Офишиал Плейстэйшн». Вы когда-нибудь видели на приставке экзекьютбл «game.exe»? Вот хотя бы раз?

«Нет, друзья, я серьезно». Это издание все еще пишет только о компьютерных играх, и пока оно не перешло в разряд мультиплатформенных, как бы нам того ни хотелось, не стоит объявлять PS2 «железкой года». Это не наш формат. Раздел «Тожэыкры» существует исключительно в просветительских целях, поэтому не путайтесь, не будьте собаками пуделями и не ложитесь в миссионерскую позицию на очередную приставку. Впрочем, я очень рад, что все вы перешли на консольные игры и так увлечены. Честно.

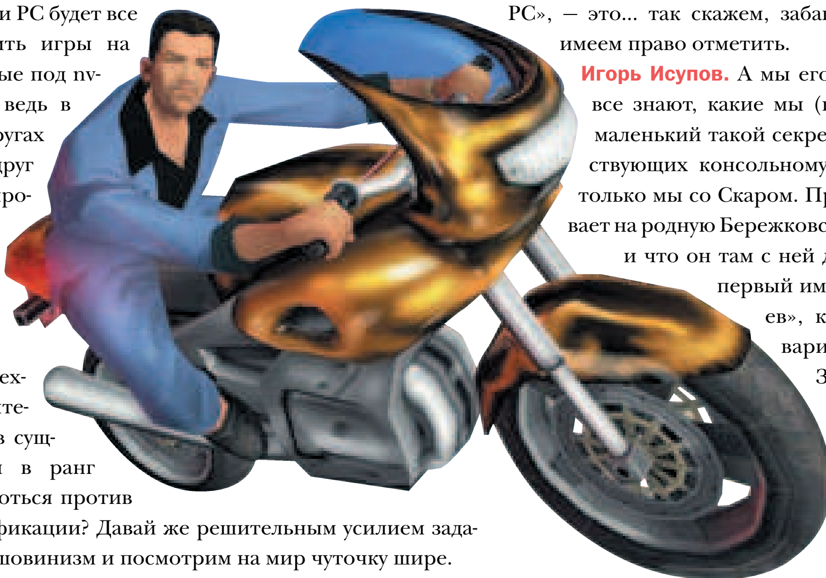
В общем, давайте оставим Диме Лаптеву право решать, была революция или нет, раз уж никто не следил за рынком. Быть может, кто-то невзначай вспомнит про Athlon 64?..

То же касается рецензирования ПК-игр по PS2-впечатлениям. Это несмешиваемое. Непрофессиональное, если хотите.

Михаил Бескакотов. Истсайд из да бэст. Уважаемый Скар! Оппозиция растирает по щекам слезы умиления, глядя на ваше рвение в защите любимой платформы. Да, почти у всех из нас с ней связано немало приятных моментов. Но давай отложим топоры и

остудим головы. Внимательно взглянем на главных нынешних номинантов: Prince of Persia: Sands of Time, Grand Theft Auto: Vice City, Beyond Good and Evil, Tom Clancy's Splinter Cell, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Need For Speed: Undeground, Freedom Fighters, Silent Hill 2, Ghost Master, Star Wars: Knights of the Old Republic, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Tony Hawk's Pro Skater 4, Armed & Dangerous... ЭТО ВСЕ КРОССПЛАТФОРМА. Эти игры успешно живут и за пределами ПК, а тот же «Принц», которому, похоже, перепадает самое главное печеньице-2003, так и вовсе чувствует себя лучше на ненавистной тебе PlayStation 2 — хотя бы потому, что там геймпад в комплекте и эффектные тройные отскоки получаются даже у Семена Поликарповича, 43 года, слесарь, алкоголик, женат, трое детей-двоечников.

И, пожалуйста, не нужно думать, что коварная корпорация Sony собирает вокруг себя армию новых мормонов и вот-вот начнет штурм 2-го Рощинского. Просто-напросто индустрию КИ не обошли стороной тенденции, из-за которых в некоторых странах сжигают «Макдональдсы» и бродят с транспарантами как распоследние дураки. Наша промышленность нынче — частный случай информационного глобализма. Хотим мы этого или нет. Еще немного, и все границы окончательно сотрутся. Скоро делать различия между PS2 и PC будет все равно, что делить игры на оптимизированные под nvidia или ATi. А ведь в определенных кругах об этом грызут друг другу глотки — спроси у того же Димы Лаптева.



Не настолько же мы сумасшедшие, чтобы возводить глубоко технические, не интересные никому, в сущности, моменты в ранг идеологии и бороться против неизбежной унификации? Давай же решительным усилием задавим в себе техношовинизм и посмотрим на мир чуточку шире.

И потом, слышал ли ты британский акцент в The Gateway, которая PS2-эксклюзивна?

Александр Вершинин. А слышал ли ты, как поют дрозды на берегу Гоа после двадцатичасового транса, друг Бойтано? Когда вы, мон шер, вставите PS2 или любую другую платформу внутрь ПК, я с удовольствием соглашусь со званием «Лучшая железка». Пока это невозможно, не занимайтесь софистикой и не уводите тему комментария в демагогические кусты. Речь идет ТОЛЬКО о номинации Best Hardware. Мой акцент понятен? Прононс удобоварим?

Михаил Бескакотов. Да бог с ними, с номинациями. «Атлон» так «Атлон» — бюрократия ведь тоже штука не без достоинств. А PS2 уже давно в ПК. С тех пор, как вышла GTA3.

Александр Вершинин. А вот с этим полностью согласен, да. Это, кстати, замечательное наблюдение, достойное Тематических анналов.

Николай Давыдов. А можно подробнее насчет «замечательного наблюдения»? Какая именно из мишиных фраз удостоилась согласия и одобрения?

Александр Вершинин. О том, что PS2 на PC с момента GTA3. Забавный афоризмъ.

Олег Хажинский. Великая битва!.. Друзья мои, довольно о прононсе! Мне кажется, этот разговор выходит за рамки нашей праздничной дискуссии. Коллега Скар (Крост) апеллирует к логотипу и нашей посконной ориентации — и совершенно прав — с формальной точки зрения. Лично я не против хорошей шутки, назвали же мы в прошлом году Армию США «Лучшим издателем»? Железки для PC меня раздражают неимоверно — ты платишь КУЧУ денег за кусок текстолита, который совершенно точно придется подарить младшему братишке через год. Маркетинговые войны с потребителем, эти искусственно создаваемые «ниши», бессмысленная болтовня о новых возможностях, которые никто не использует и необходимость менять содержимое нашего замечательного «ящика» каждый год в конце концов привели к полной потере интереса к происходящему на «железной» сцене. В этом смысле существование PS2, которая стоит как среднего класса видеокарта от nvidia и позволяет с комфортом играть во все то, что мы сегодня пытаемся назвать «лучшими играми для PC», — это... так скажем, забавный факт, который мы вполне имеем право отметить.

Игорь Исупов. А мы его только что и отметили. Теперь все знают, какие мы (вы. Раскрою дорогим читателям маленький такой секретик полишинеля: из всех присутствующих консольному дьяволу пока не продали душу только мы со Скаром. Правда, последний иногда заскакивает на родную Бережковскую, где живет первая PlayStation, и что он там с ней делает — одному богу известно, а первый имеет весь модельный ряд «Геймбоев», кроме относительно свежего SP-варианта) позорники и предатели. Знайте, отныне никто не возьмет нас прокладывать боярскую узкоколейку...

Родные, консоли — это очень красивая, приятная, удобная сказка, кто же спорит, но эти «Двенадцать месяцев» пока и впрямь не про нас. Поэтому, если не возражаете, я бы приостановил наши полудилетантские, полуерничеcкие железные препирательства — чтобы потом дать слово профессионалам. Поверьте, в этой части вас ждет небольшой сюрприз...

Фраг Сибирский. Хорошо, давайте вернемся к нашему Огневому... к Мише. Мне послышалось или это действительно было сказано: «GTA — это широкое окно... очертания игры будущего... внежанровая и прекрасная»?

Все хором. ДА, ОН ЭТО СКАЗАЛ!

Фраг Сибирский. Ага. Тогда вот он, Черный День компьютерной индустрии, который нам так долго предвещали! Лучшей игрой 2003 года назван порт с PS2! Даже нет — аддон к порту с PS2!! 2002 года выпуска!!! Саундтрек к которому приходится покупать отдельно на компакт-дисках, чтобы не пасть жертвой зловещих шумов, найденных умельцами в некачественных mp3-записях! (Вероятно, записанных умельцами из АНБ, прикомандированными к

региональному отделению ЦРУ.) Если же серьезно... Vice City – это тяжелая, неизлечимая, хроническая болезнь. Вирус почище кинговского «Капитана Шустрика». Совсем недавно со мной случился рецидив: 148 часов жизни были угроблены на то, чтобы выиграть все уличные гонки. Повод? «Поездить немножко на чоппере под V-Rock». Вот и поездил. Месяцем ранее – 152 часа (внутригровые счетчики времени – страшная штука). Ранее – 612 часов (их вообще столько бывает?).

Как можно дать лучшую игру года игре, в КОТОРОЙ МОЖНО НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ, а?! В GTA3 ничего не делать было можно, но трудно. В Vice City ничегонеделанье – это правильное времяпрепровождение. «Может, аптеку ограбим? Для тебя же старались, холдапы вооруженные делали!» – «Не-а, я лучше мороженым поторгую. Да и в гольф-клубе опять вакансия»...

Rockstar следует сделать следующую игру про легализовавшихся гангстеров. Сотворить из Томми Версетти Лэндо Калрисиана. «Крестного отца-3». 149 миссий из 150 пусть будут стопроцентно легальными. Последняя – кошмарное общегородское месилово, в котором игроки нехотя возвращаются к своему кровавому прошлому... Вот это точно будет суперхит.

Что же до меня, то я отдаю голос прекрасному, волшебному, пленительному, небесному (Скар: «Лазоревому? Голубому? Бирюзовому?») Prince of Persia: Sands of Time. Ничего не знаю лучше Sands of Time, готов играть в нее каждый день. Изумительная, нечеловеческая игра. Я всегда с гордостью, может быть, наивной, думаю: вот какие чудеса могут делать люди!.. Правда, часто играть в нее не могу, действует на нервы, хочется милые глупости говорить и гладить по головкам людей, которые, живя в грязном аду, могут создавать такую красоту. А сегодня гладить по головке никого нельзя – руку откусят, и надобно бить по головкам, бить безжалостно, хотя мы, в идеале, против всякого насилия над людьми... Так и запишите в протокол. У нас кто-нибудь ведет протокол?..

А вот с «Лучшим гейм-дизайном» – если только не получится упразднить эту расплывчатую номинацию – в лице все того же нового «Принца», разумеется, согласенъ. Хочу только уточнить: вы вновь имеете в виду под «Лучшим гейм-дизайном» «Лучшую игру», в которую никто не играет? То есть когда все сделано на five, а той самой вирусности нет?..

В этом плане с «Принцем», конечно, не поспоришь. Революционная, взламывающая асфальт индустрии работа, к которой по каким-то загадочным причинам совершенно не хочется возвращаться. Но как сделано! КАК! Не представляю, как в таком случае жить без номинации. Раньше нам, как правило, везло, и все эти «КАК» оказывались еще и играми (хотя я все еще не уверен по поводу первого «Пэйна»), но в 2003-м все разнесено очень четко: на одном полюсе «Вайс-Сити» как пример ИГРЫ, пробившей себе дорогу на сияющую вершину ИЗ САМОГО НИЗА, на другом – рафинированный «Принц», родившийся с золотой «Юби»-ложкой во рту.

Между прочим, «Принц», похоже, не стал участником войны «Издатель года против пользователей» (см. форумы игры XIII и Beyond Good and Evil... сколько детишек в этот самый момент безутешно рыдают над неработающими рождественскими подарками! Ну, BGE-художества с ЦП AMD начались еще на уровне демо... у них там что, вообще не держат траблшутеров?) и сполз на воду даже без сканадала.

«Принц» – игра 2003 года не для игроков, а для разработчиков. Гейм-дизайн для гейм-дизайнеров 101. Вот почему, мне кажется, номинацию следует оставить, и быть в ней должен именно «Принц» (если уж «Игра года» не достанется. Хотя это и невозможно. Чтобы не досталась).

Михаил Бескакотов. Нет, Саша, что ты! О какой «игре для разработчиков» может идти речь? «Принц», как мне кажется, не может быть «Игрой года» по единственной причине: Vice City. У «Принца» нет конкурентов, если понимать под дизайном элемен-

«Акелла»

Андрей БЕЛКИН, *продюсер*

1 Для ПК-рынка это был очередной год сиквелов и несбывшихся надежд, нежели каких-то открытий и инноваций. Наиболее яркие игры снова отложены, тогда как хит-парады пестрят тайтлами с циферками в названиях. Даже беглый осмотр вашего списка (где, к слову, сплошь игры хорошие) показывает, что почти три четверти игр — в той или иной степени продолжения или переделки. Оригинальных релизов кот наплакал. Хотя, скорее всего, это всего лишь затишье перед грядущей бурей игр нового поколения.

2 Не могу выделить какую-то одну игру! А среди запомнившихся «писишных» только две: Silent Storm и Max Payne 2. Если же говорить не только о ПК-релизах, то самые сильные эмоции в уходящем году вызвали: Devil May Cry 2 (PS2, и опять сиквел, но уж очень зубодробильный); Gitaroo Man (PS2); Jack II (PS2, лучший платформер на сегодня); The Lord of the Rings: Return of the King (PS2, Golden Axe жив! Наличие отличного «кооператива» заставило пройти игру раза четыре); Soul Calibur II (PS2, главная игра в «Акелле» во время обеденных перерывов и вечерних посиделок); GTA: Vice City (PS2, игра, в которой можно жить, долго и счастливо); ну и, конечно же, настоящий подарок под елку — новый «Принц».



3 Для российской игровой индустрии год был очень удачным. Загибаем пальцы: состоялась первая Конференция разработчиков игр, очень важное событие для единения и формирования самосознания нашей молодой индустрии; появилось много перспективных команд; «старички» порадовали игроков несколькими отличными играми — особенно отличился «Нивал»; «Акелла» выпустила первую российскую игру под Xbox & PC. Можно по-разному относиться к «Пиратам Карибского моря», но для нашей компании (и для отечественной индустрии) — это прорыв, показывающий определенный качественный скачок в разработках. К тому же в России «Пираты» — самая продаваемая игра за последние три года. Питерские коллеги из Creat Studio выпустили первую российскую PS2-игру Smash Cars... Словом, мы развиваемся, нас становится больше, а главное — мы становимся опытнее.

4 Новые игры становятся короче, динамичнее, они более ориентированы на массового пользователя, который проводит за играми не более 30-40 часов в месяц и для которого игры не смысл жизни, а одна из форм приятного времяпрепровождения. Такие игроки не прощают ошибок в дизайне или в удобстве использования: если что-то не так (или «ничего непонятно»), игра будет заброшена. Кроме того, воспитанные на современном кинематографе, такие игроки требуют высокой эмоциональной отдачи от игры, сопереживания героям, неожиданных сюжетных поворотов, зрелищных моментов. Все это заставляет разработчиков гораздо ответственнее подходить к разработке, начиная с дизайна и кончая тестированием интерфейсов. Планка качества, особенно в консольных играх, поднята очень высоко (прекрасной иллюстрацией вышеописанного может быть Max Payne 2). Впрочем, тенденция «популяризации» и «мейнстримизации» игр началась отнюдь не в 2003-м. Думаю, что и в следующем году этот процесс продолжится мягким эволюционным путем.

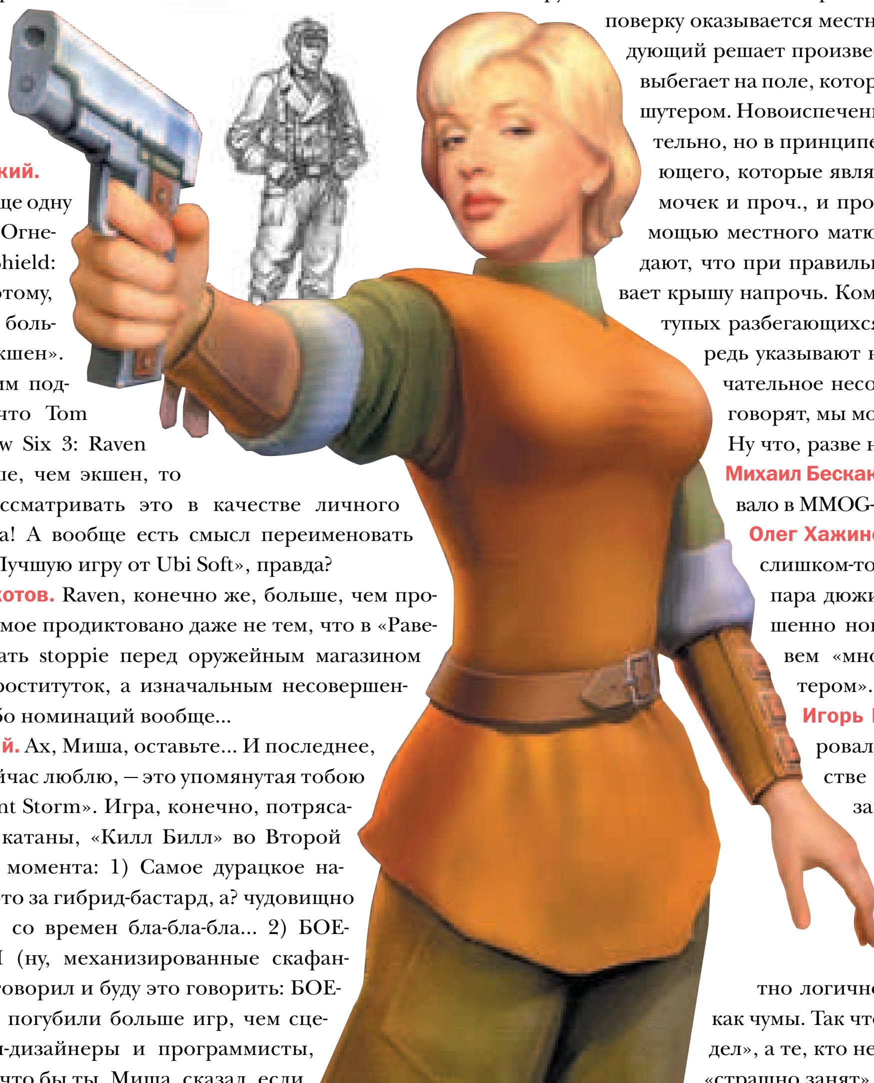
5 Прогноз осложнен тем, что многие перспективные проекты пока не анонсированы и о них говорят только «в кулуарах». Если же вспомнить официально объявленные игры, то все шансы стать игрой года имеет Half-Life 2, а банк сорвет... The Sims 2.

тарное конструирование. Он ведь скомпилирован из давным-давно опостылевших вещей: прыжково-кнопочные пазлы, четко дозированный слэшинг, сло-мо и т.п. Все это, откровенно говоря, нам неоднократно демонстрировали и успели затереть до дыр. Однако пара финальных штрихов вроде возможности отматывать время и блокировать удары лежа — и конструкция оживает. Плюс, конечно, дизайн уровней под те самые пазлы, которые хочется разгадывать, а не понимать. Как же ловко это получилось – обыграть пару кнопок и один ящик! Оно, конечно, вылизано и дорого, но при этом умудряется быть настоящим, интересным для игроков. Что-то вроде спилберговских фильмов.

Ашот Ахвердян. Миша, неужели ты и правда отнесся к игре так отстраненно? Типа убери блоки — и не будет «Принца»? Меня в «Принце» покорил не какой-то отдельный момент, а та странная субстанция, из которой собраны шедевры: абсолютная стильность в каждой распоследней мелочи, когда восторг вызывает вообще все. И к тому моменту, когда в игре появилась отмотка времени (не говоря уж про блоки), я был по уши фанат.

Мне, признаться, пока не дает номинировать «Принца» в «Игру года» только одно: врожденный симуляторный снобизм по отношению к играм с простой механикой. Но для меня это точно самая совершенная игра года.

Кстати, я не люблю аркады. И приставки.



Фраг Сибирский. Позволю себе еще одну цитату из тов. Огнево, о Raven Shield: «Но только потому, что GTA — это больше, чем экшен». Ммм... если этим подразумевается, что Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield не больше, чем экшен, то приходится рассматривать это в качестве личного оскорбления, да! А вообще есть смысл переименовать номинацию в «Лучшую игру от Ubi Soft», правда?

Михаил Бескакотов. Raven, конечно же, больше, чем просто. А решение мое продиктовано даже не тем, что в «Равене» нельзя делать stoppie перед оружейным магазином или снимать проституток, а изначальным несовершенством каких-либо номинаций вообще...

Фраг Сибирский. Ах, Миша, оставьте... И последнее, за что я тебя сейчас люблю, — это упомянутая тобою «Операция Silent Storm». Игра, конечно, потрясающая, ниндзя, катаны, «Килл Билл» во Второй мировой... Два момента: 1) Самое дурацкое название (ну что это за гибрид-бастард, а? чудовищно же смотрится!) со времен бла-бла-бла... 2) БОЕВЫЕ РОБОТЫ (ну, механизированные скафандры). Я всегда говорил и буду это говорить: БОЕВЫЕ РОБОТЫ погубили больше игр, чем сценаристы, левел-дизайнеры и программисты, вместе взятые (что бы ты, Миша, сказал, если бы в Raven Shield на тебя из-за угла вывернул террорист в БОЕВОМ МЕХАСКАФАНДРЕ?!)! Честное слово, за эти жестянки надо отбирать «Наш выбор», гнать из номинации в шею, срочно оформлять задним числом «Наш выбор» Hidden & Dangerous 2 и замещать ею Silent Storm. ВСЯ боевая механика, вся мучительно нащупанная баллистика (я влюбился в игру, когда после первой же очереди из «шмайсера» изящно переломился пополам фонарь где-то вдалеке) сводится к идиотскому закидыванию гранатами! Нет, конечно, может, кто-то всю игру проходит с гранатами, но я предпочитаю сюрикены и честные дуэли (понятия трудно, но все же совместимые). Вот. Спасибо за неподдельное внимание.

Олег Хажинский. Вместо мишиной докторской колбасы взамен «Левой резьбы» предлагаю дело! Есть мнение, что настоящая «Левая резьба» скрывается в бегах по адресу www.tothegame.com/game.asp?id=1559. И ее проворонил наш победоносный ордена Менина FPS-отдел. Суть «резьбы» Savage в следующем: только сетевой режим, два противоборствующих отряда, двое командующих играют в классическую RTS в миссионерской (вид сверху) позиции и полном «три-дэ». Все прочие подключившиеся к серверу попадают в специализированный отстойник, который на поверку оказывается местным town hall'ом. Когда командующий решает произвести «юнит», очередной игрок выбегает на поле, которое ему представляется эдаким шутером. Новоиспеченный юнит действует самостоятельно, но в принципе должен слушать ЦУ командующего, которые являются ему в виде курсоров, рамочек и проч., и проч., включая переговоры с помощью местного матюгальника. Свидетели утверждают, что при правильном использовании игра срывает крышу напрочь. Командующие клянут на чем свет тупых разбегающихся юнитов, юниты в свою очередь указывают начальнику на полное и окончательное несоответствие. Нечто подобное, говорят, мы могли видеть в Tribes, но здесь... Ну что, разве нет?

Михаил Бескакотов. Оно, кажется, фигурировало в MMOG-теме номера в роли статиста...

Олег Хажинский. Дело в том, что игра не слишком-то «мэссив». Там играет от силы пара дюжин, а то и меньше. Это совершенно новый жанр, который мы назовем «многопользовательским RTS-шутером».

Игорь Исупов. Оно, точно, фигурировало в теме 100-го номера в качестве «игры, которую надо было заказать Скару». Для дальнейшего околонивания. Но — не склалось.

Николай Давыдов. ...Скар незамедлительно списал Savage в утиль... что абсолютно логично, ведь Саша сторонится RTS как чумы. Так что проворонил игру не «FPS-отдел», а те, кто не заинтересовался, те, кто был «страшно занят». Печальная история.

К вопросу о гейм-дизайне

Игорь Исупов. Ладно, проехали. Что сейчас локти кусать... Вернемся к обсуждению недостойного поведения Михаила «Огневого» Бескакотова. Фраг говорил что-то о некоей вымученности номинации «Лучший гейм-дизайн». Может быть, коротко, но решительно поставим юнца на место? Кто готов приструнить иркутского диссидента? (Впрочем, напомню, что сам Саша в итоге сказал этой номинации «да».)

Но прежде два слова о том, что есть «гейм-дизайн». Вот какими словесами мы предварили народное голосование на сайте:

«...Нечто итоговое, сумма самого дизайна, технологии и геймплея, увеличенная на дельту такой неуловимой субстанции, как талант ведущего дизайнера проекта. Не совпадает ли в таком случае игра с лучшим гейм-дизайном с просто лучшей игрой? Ответим уклончиво: бывает, что совпадает, а бывает, что и нет — потому что всегда может найтись игра, которая при прочих равных будет еще грандиознеей. Разве нет? Наконец, никто не может запретить нам с вами учредить не только Гран-При, но и награду наград — «Золотую пальмовую ветвь» (она же «Лучшая игра»), правда же?»

Иначе говоря, здесь и сейчас нам надо понять, а вводим ли мы эту номинацию (в журнале). Отсутствие вопросов от читателей, довольно внятное их голосование, появление у народа фигурантов, которых не было в их «Лучшей игре», и значительные подвижки в варианте подсчета с учетом вторых и третьих мест («раннерапов», дышащих в затылок) — о чем это говорит?

А далее было о «Специальном призе», потому что мы тоже пока не решили, нужен ли он нам:

«Наверное, вас также интересует, что такое «Специальный приз»? Считайте, что это просто достойная игра, которую хочется наградить за что-то очень важное, но ни одна из предложенных номинаций для этого не подходит. Сложно? Хорошо, игра, которая безумно нравится лично вам. Сверх тех, что...»

Да, субъективизм, да, вы сейчас вывалите ровно 185 понравившихся вам игр, но не забывайте, что приз — это еще и нечто материальное. Мы не можем изготовить 185 наградных плакеток — у финдиректора издатдома лицо треснет. В общем, вы все поняли.

Михаил Бескакотов. Я готов разобраться с диссидентом. Здесь можно привести слегка вульгарное, но в сущности справедливое высказывание Сами Знаете Кого: «Дизайн спасет мир». Спору нет, дизайн что твоя Альфа и Омега. Но здесь недолго уткнуться носом в трактовку этого всепроникающего понятия. Дизайн — это что? Не умение ли компоновать элементы конструктора при создании видеоряда, звукоряда, уровней, интерфейса, сюжета — ВСЕГО? Оно самое! На нем все и держится. Детали не состыковываются, на некоторые из них уже нет сил смотреть, все б/у, все, если хотите, пустота и серость... Но приходит Мехнер и из TPS, slo-mo и прыжковых пазлов собирает Prince of Persia. Тем временем на дурно пахнущие куски разваливается X2: The Threat, всеохватывающая, глубокая, богатая на находки, но без стержня в теле и огня в глазах.

Слишком, слишком неразрывны понятие «дизайн» и общее благополучие игропродукта, а тем более его способность зажигать на небе звезды и получать титулы вроде «Игры года». Стоит ли пытаться делить неделимое? Вряд ли.

Александр Вершинин. Приведение к присяге Мехнера с «Принцем» интересно уже общей малоиграбельностью проекта на ПК. «Юби-Север» вообще делает проекты с классным дизайном — дружно вспоминаем Splinter Cell, но сравнительно паршивой интересностью. Для себя я бы определил «Лучшую игру» как «Интересность», а «Бест-дизайн» оставил самому себе. Вот у всех фильмов Гринуэя первостатейный дизайн, «Чемоданы Тульса Л.» вообще на границе киномышления, но атмосферы — ни щепотки. То же в играх, нет?

Игорь Исупов. ЭТО У ГРИНУЭЯ НЕТ АТМОСФЕРЫ?! Окститесь, товарищ! Эх, товарищ... В его фильмах, скажу по секрету, нет ничего, кроме атмосферы. Только не говорите об этом никому — еще хочу пожить.

Ашот Ахвердян. Как «малоиграбельностью», Саша?! Надо ли это понимать так, что на приставках оно еще играбельнее? Потому как (не имея возможности сравнить) мне кажется, что с этим пунктом у игры все в порядке настолько, что дай бог каждому.

Что же касается существа вопроса, то мне как-то легко отделять качество игры от игродизайна: в симуляторах (не знаю уж, как на соседних полях) эти качества зачастую никак не желают сходиться (см. Lock On). Да и тот же KOTOR — игра интереснейшая, но, простите, гейм-дизайн там так и просится на публичную порку.

Михаил Бескакотов. Малоиграбельность «Принца» на ПК? — вот это новости! Впрочем, я не пробовал его без геймпада, а ведь вряд ли он прописан обязательным контроллером в системных требованиях...

Игродизайн — это как раз та штуковина, из которой интересность произрастает. Если играть противно, то грош цена такому дизайну и из номинантов его надо поганой метлой.

«1С:Мультимедиа»

Юрий МИРОШНИКОВ, *руководитель*



1 Ваш список вполне адекватен. Если за год почти не выходило хороших РПГ, их мало и в списке. И так далее.

Сам же прошедший год считаю очень хорошим и полезным. Не хочу говорить об общемировой индустрии, буду о том, что ближе лично мне. Продажи в родной стране весь год росли, результат 2002-го, как минимум, удвоен. Разработчики из бывшего Союза упрочили свое положение на рынках развитых стран, наших игр там продается все больше.

2 Больше всего порадовал «Нивал» со своим Silent Storm'ом. Очень понравилась игра от «Акеллы» «Пираты Карибского моря» (которая не пришлась по вкусу вам), особенно с точки зрения игровой графики. Поразил глубиной идеи Prince of Persia.

3 Явный прогресс. Причем активный и быстрый. Качество продуктов растет. «Нивал», выпустивший «Операцию Silent Storm», в очередной раз поднял планку качества, став явным лидером в целом жанре. Скорее всего, в ближайшие годы все тактические игры будут сравнивать с «Операцией», как в области авиасимуляторов это происходит с «Ил-2». Очень заметна яркая раскрутка «Сталкера». Наши игры выходят в хедлайнеры зарубежной прессы. Вышла первая российская игра для Xbox. Причем она же стала первой отечественной игрой по серьезной и дорогой голливудской лицензии. Прецедент радует.

4 Формат ПК-игр станет еще более нишевым. В этом, очевидно, есть масса минусов, но это даст российским разработчикам еще больше шансов на успех в мире.

5 Абсолютно уверен в «Периметре» и «В тылу врага». При этом считаю, что в 2004 году именно «В тылу врага» станет самой продаваемой игрой на территории стран СНГ.

Если продолжить параллели с кино, то можно вспомнить «Коричневого кролика» Винсента Галло. В течение двух часов зритель наблюдает молча едущего за рулем человека, затем его пятиминутное совокупление с непонятной девушкой – и титры. Тоже вполне себе на грани, сверхконцептуально и свежо, но за версту отдает «дизайном ради дизайна». А у цивилизованных популяций на такие вещи накладывается моментальное табу... И потом, ты можешь представить себе человека, не бросающего откровенно скучную игру из-за нескольких удачных находок в дизайне?

Александр Вершинин. И человека укажу, и даже игры. Огласить весь список или ограничиться вещами, с которыми я имею секс здесь и сейчас?

1) X2. Коля уже посинел, играя в нее. Сам знает и признает, что дурь, но не может бросить по элементарной причине: хочется накопить денег на боевой корабль. То есть замечу, ОН ЕЩЕ В БОЮ НЕ БЫВАЛ!

2) Deus Ex 2. Не помню более чудовищного дизайна уровней. «Хало» – ЛУЧШЕ! Диалоги безжизненные, выжатые из тюбика пастой. Все играют ради того, чтобы попробовать четыре чертовы концовки. Я сам честно пытался. Но не шмогла.

3) Armed & Dangerous. Случай из Blizzard-практики – видеоролики. Игра держится на великобританском акценте, скабрезных соленых шуточках... и все.

Михаил Бескакотов. В случае с X2 и Колей все с точностью до наоборот: он не бросает интересную для него игру с огромными черными дырами в дизайне. Но не суть.

Давайте попробуем принять компромиссное решение и уравнять понятие «дизайн» с общей технической, визуальной и звуковой причесанностью, оставив в стороне разные более глубинные субстанции вроде способности не отпускать человека от компьютера в течение 612 плюс 152 плюс 148 часов (см. выше умопомрачительный пример, достойный КРГ)?

Александр Вершинин. Ах, да, малоиграбельность «Принца».

Старая глупость с точками сохранений просто выводит из себя. Одна ошибка при обращении с мерзоедской раскладкой клавиатуры – и ты начинаешь заново, как миленький. А взобраться на стену тремя отскоками и того хуже. Тем не менее народ буквально головой рубит эту интерфейсную краснокаменную стену. И ничего, нравицца.

Михаил Бескакотов. Стало быть, я угадал. Клавиатура! Неудивительно, что вместо отскоков и полетов по стенам приходится морочиться с сэйвами. По-хорошему, Ubi должна была писать на коробках с «Принцем» фразу «GAMEPAD ONLY» вооотакенными буквами. Это тот случай, когда такие вещи имеют критическое значение.

Ашот Ахвердян. Обычно меня бесят точки сэйвов, но вот в «Принце» они не вызывают фрустрации. С одной стороны, они разбросаны через каждые десять метров, плюс промежуточные сэйвы перед каждым следующим действием. Да и акробатические головоломки – именно головоломки, если знаешь, куда прыгать, то уже очень сложно промахнуться, – Принц исполняет все сам, и из-за этого акробатика, которую вообще-то давить и унижать, вдруг стала интересной частью игры.

Игорь Исупов. Спасибо, коллеги, за содержательное и конструктивное обсуждение! С вашего непозволения мы пока оставим эту номинацию.

Далее с докладом о личных итогах года выступает ненавистник акробатики и преследователь точек сэйвов Ашот Ахвердян. Ашот, положите Ил-2 на место, это недействующая модель, и, пожалуйста, к трибуне и графину. Просим! Да, коллеги, доклад, насколько я знаю, называется «Раздача троянских слонов» (ах, сколько подтекста!). Прошу не обижать докладчика, прощать ему все неправильные слова (которых, кожей чувствую, будет сверх нормы), а если не можете не обижать – просто делите сказанное на два: говорит «Master of Orion III» – подразумевайте: Prince of Persia: Sands of Time. И т.п.



И «Револьвер» переслушайте

Ашот Ахвердян. «Доктор, дайте мне таблеток от привередливости. Нет, эти не годятся, я хочу другие!»

Да, доктор, у меня проблемы: игры, которые нравятся мне, не нравятся никому. Игры, которые нравятся всем, не нравятся мне. Так, мне не дано понять очарования RTS. За весь свой игростаж я с упоением гонял только одну RTS – Sid Meier's Gettysburg!, причем окружающие упорно называли ее варгеймом. Не дано, поэтому за RTS пусть голосует кто-нибудь другой, я же не отличу одну от другой – какие уж тут «Блицкриги», Цы-Цы, «Варкрафты» и т.д.

Кто-то сказал «Демиурги-2»? Спору нет, приятная на вид игра, но ей, как говорят, «в любой день» я предпочту MtG: карточный прототип куда богаче и интересней в плане игромеханики дуэлей.

Homeworld 2 – да, это очень хорошо, но это ведь та же игра, что и в прошлый раз? То же касается и Total War. А хотите – поговорим про The Sims?

Ghost Master – очень приятная... безделушка. Хорошая задумка, так себе реализация, и к концу игры она стирается почти до дыр. Вымпел «Нашвыбора» – это потолок такой игры, она уже сделала все, что могла.

Galactic Civilizations – какой прорыв? Где прорыв? Мне показалось, что это просто очень добротная игра по веками проверенному лекалу. Плюс абсолютно честный AI (как всюду утверждает Brad Wardell, автор игры, тучу времени тратящий на общение в форумах), мол, никаких послаблений нашим компьютерным противникам, они играют абсолютно по тем же правилам, что и мы. Это сильно, правда. (Впрочем, по этому пункту я могу быть необъективен.)

Остается «Операция Silent Storm». На вид – очень сильная игра, но только шарм всей ветви X-COM для меня тоже загадка.
Доктор, а еще таблетки есть?
О, мой позор, моя личная игра года! Настоящим анонсирую эссе на тему «Как заставить весь мир ненавидеть вашу гениальную игру». Кстати, разработчикам было бы неплохо забабахать ответное «И зачем мы это делаем»...
Перед выходом из игры я делаю шот и потом кладу его на рабочий стол – карта по состоянию на последний ход, по центру, не растягивая 800x600 на весь экран. (Сама карта имеет черный фон, и рабочий стол тоже черный.)
Надо сказать, со мной такое впервые.
Итак, игра года, она же лучшая стратегия (эва!), – Master of Orion III.
Игорь Исупов. Я тоже угадал! Я честно не видел этого спича раньше. Я его даже еще не редактировал. Что это – неужели наконец-то пришедшее проникновение в людскую суть?..
Ашот Ахвердян. ...Нередко в походовых я, приняв неверное решение, катастрофические последствия которого выяснялись на следующем ходу, перезагружал сэйв прошлого хода и выбирал «правильную» дорогу. Здесь я такого пока не сделал ни разу – и я бы сказал, что это вопрос игрового баланса. Здесь возникающие серьезные проблемы упираются в целое множество различных решений, принятых минимум десяток-другой ходов назад, то есть являются не следствием одного неверного движения, а именно имевшегося стратегического замысла. Так что приходится смиряться с происшедшим, делать выводы и двигаться дальше...
Да, дорогие коллеги, я отдаю себе отчет в том, что Master of Orion III – это не ваш выбор, что в итоговом забеге игра даже не участвует, но для меня именно она стала Самой Настоящей Игрой Года, которой я уже отдал бездну времени и отдам еще столько же. Поставить на ее место что-нибудь другое – значило бы покривить душой. Сердцу не прикажешь, причем не только ему одному!
Впрочем, поскольку в этот раз у нас есть «раннерапы»...
Игорь Исупов. Дышащие в затылок.
Ашот Ахвердян. ...вы будете довольны моим вторым местом: Prince of Persia: Sands of Time. Сгусток таланта. Идеально сделанная игра, стиль и роскошь как во всем сразу, так и в любой мелочи. До этой игры мне все еще казалось, что аркада не может быть интересной. Единственный ее минус – одноразовость. Сразу после прохождения «Принцу» прямой путь на архивную полку, а проходится он слишком быстро.
Про гейм-дизайн я, кажется, уже все сказал: конечно, Prince of Persia. Единственная игра, воплотившая свой потенциал на 100 процентов. Конечно, можно сказать, что потенциал аркад не так-то и велик, не то, что у «серьезных» игр типа X2 или Lock On... Но вот сколько игр было вообще без недостатков? Вот что приходит в голову мне: MYST, может быть, Riven, Jane's F/A-18... еще, наверное, Wizardry 8 (но это тоже игра не для всех). Неужели все?
Лучший видеоряд. На первое место ставлю... «Принца». Я бы ужасно хотел, чтобы у меня в детстве были такие игрушки. Все персонажи, что сам Принц, что Барышня, что враги – все гламурны прямо до кокаиновой ряби в глазах. (Правда, обладая совершенно фантастической картинкой, игра довольно сомнительно выглядит на шотах. Не верьте им, смотрите сами!) Вторым же пусть будет Tron 2.0. Когда наступает будущее, оно оказывается настоящим, тем самым совершая переход из чуда в обыденность. И мы воссоздаем то будущее, которое нам виделось из прошлого, тем самым попадая из настоящего уже не поймешь куда. В сказку? Иными словами, вот оно, будущее, ставшее прошлым, минуя настоящее.
Замыкает мое видеорядное трио MSFS 2004, очаровательный генератор пейзажей любого уголка земного шара при любых погодных условиях. Вызывает столь сильное желание делать скриншоты, что и правда начинаешь их делать.
Звукоряд года – «Ил-2: Забытые сражения». Хороший звук в игре – такая редкость! В нашем прагматичном мире любой разработчик понимает, что графика должна быть максимально качественной, ибо у игроков стоят замечательные мониторы, а звук вполне может быть абы каким, потому что верхом потребительского шика являются жутковатого качества Audigy и ухающая, словно филин, 5.1-система, от рождения неспособная к естественной передаче тембров. «Ил-2» – как раз одна из тех редких игр, где при увеличении громкости звука настроение улучшается, а не портится.
Кстати, о больном. Народ на сайте очень любит звукоряд Silent Hill 2. А вот со мной был такой случай. В начале игры иду по тропинке в лесопарке и натурально всего боюсь – так как постоянным фоном служит хруст разгрызаемых нечистью костей. Через некоторое время оказывается, что это вовсе не зубастые чудовища, а... мои шаги. Эта игра с легкостью взяла бы приз за самое слабое звуковое сопровождение, и тот факт, что она в «народной тройке» (на тот

Primal Software

Павел Гродек, *гейм-дизайнер*

1 Мне происходящее видится «успокоившимся»: все смирились с постепенным переходом на сторону приставок, оставшиеся на рынке наших любимых «писюков» тихонечко гонят продолжения и ждут – не случится ли чего-нибудь? Ну, просто сами посчитайте, сколько из этих игр не серийные, и заготовьте платочек, слезы вытирать. Само собой, такое положение не может не огорчать – да, приставки позволяют сделать игру более прогнозируемой по частоте кадров и графике, но ПК всегда были и остаются впереди по мощности, да и для начинающих гораздо проще не закрытые платформы от гигантов вроде Microsoft или Sony, а доступные любому, «ничьи» персоналки. Порадовало, пожалуй, только одно: хорошие игры уже неоднократно портировались с приставок – и частенько оказывались вполне приличными и по высоким ПК-стандартам.

2 Спасибо за список – позволил еще раз оглянуться и оценить, что же осталось за спиной. Пожалуй, вопль «вау!» в этом году так и не вырвался из груди – и именно поэтому мне грустно. Но хорошие игры были, даже от работы отвлекали. Назову вторых «Демиургов» и Yager как занявших призовые места, но первое, пожалуй, у NFS: Underground. Как можно устоять перед такой комичной пародией на наших родных стритрейсеров, помаргивающих синими писалками с клетчатых капотов, с «прямотоками» из-под задранных «девяток»!
О «Демиургах» – ниже, а пока скажу пару слов о Yager. Приятно, когда жанры возрождаются и реализация получается неплохой. У меня еще в незапамятные времена была особая любовь к Terminal Velocity, даже «Русскую рулетку» купил, дабы «поддержать отечественного производителя», хоть и слабовата была. А тут такая милая, веселая аркада, чуток замаскированная под «псевдосимулятор»... И еще одно: я внимательно следил за вашими DVD – и вовремя нашел Triptych (увы, вышла в 2002 году. – **Прим. ред.**). Сильная штука, затянула надолго, причем всех вокруг, а не меня одного.

продолжение на стр. 43



момент были доступны только предварительные итоги народного голования. — **Прим. ред.**), на мой взгляд, немало говорит о качестве звуковоспроизводящего тракта «среднего» игрокомпьютера.

«Левая резьба» — Ghost Master. Шуточная игра-безделушка любопытной концепции, которую, к сожалению, не удалось завернуть в интересный геймплей, но это вообще профессиональная леворезьбовая болезнь. Да, ее было очень приятно проходить. Нет, продолжений не хочется. Но вспоминаю с удовольствием.

Лучшая стратегия — как и говорилось, он, Master of Orion III. Мне всегда хотелось, чтобы стратегии были именно такими. Я очень надеюсь, точнее, я совершенно уверен, что глобальные походовые еще будут развивать это направление. Конечно, это будет означать уход из общечартового мейнстрима в сравнительно небольшую нишу (сродни той, где окопались симуляторы). Для меня это не только лучшая, но и единственная стратегия года.

Лучший экшен — Prince of Persia: Sands of Time. Опять же для меня это вообще единственный экшен в 2003-м. Признаться, я совершенно не могу понять восторгов по поводу семьи GTA3 — и первая часть мне была приятнее. Конечно, саундтрек на восьмидесяти дисках. Конечно, типа свобода. Но мне так и не удалось рассмотреть за этими декорациями нечто большее, и для меня игра так и осталась набором цветных приставочных картонок невнятной играбельности.

Похожие эмоции у меня вызывает и всенародный любимец Max Payne 2. Вся заставочно-неинтерактивная часть в игре достойна, погружает и внушает, но сам игровой процесс аркадного данжен кроула как-то тосклив, однообразен и составляет жуткий контраст со стильными роликами по укладке содержания в черепную коробку. Все равно что показывать зрителям какую-нибудь «Матрицу», прерывая фильм каждые пять минут и предлагая пропрыгать пару-тройку уровней в первом попавшемся GBA-скроллере.

Хорошо, что «Принц» прекрасен без всяких скидок на «а больше ничего и нет». Без сравнений, как и положено у классики. Кстати, при знакомстве с «Принцем» первая оформившаяся словами мысль была: «Хочу такую игру по «Звездным войнам»!»



Лучшая РПГ... подкралась незаметно.

Товарищ Давыдов кожей чувствовал, что нельзя такие вещи выдавывдовать на руки без особого разрешения рецептовыдающих органов. Садишься устанавливать, и уже заставкой ощущаешь, что на этот раз у них все получится. (Никто еще не пробовал рецензировать игры, не проходя дальше заставочного экрана? Гарантия попадания стопроцентная.)

Гипнотизер, как обычно, не был засвечен сразу, а потом уже всегда поздно. Они сперва тихо заговаривают.

— А я, — говорит, — ничего особенного, просто лицензия.

(А шарик на ниточке качнулся в сторону.)

— Да и движок старый.

(Шарик в другую.)

— Да и консольная.

(Обратно.)

Ты расслабляешься, садишься и повторяешь:

— Ага, лицензия...

(Взгляд затуманивается.)

— Да, движок...

(Тело обмякло.)

— Ааа, коробочка...

А потом коробочка хватает за жабры и тащит к монитору — посмотреть, что за юзер решил проникнуть в кибермир сегодня.

— А ну-ка, за чьи это жабры так хорошо держаться?

Имя-то на клавиатуре уже набрал, деваться некуда...

...А вы заметили генератор матричных кадрокаруселей во время автопауз? Это, насколько я понимаю, тоже ведь небольшой (хо-хо) прорывчик — делать паузу не в исходном положении, а в самый разгар всеобщей хореографии, когда любое движение мышкой устраивает свою маленькую матрицу. Да, и еще — мне показалось или оно использует в боях третье измерение? (Ситуация: на одной линии стоят враг, перед ним «танк», за которым «стрелок». И вот «танк» подпрыгивает высоко в воздух, чтобы сделать свое фирменное «кранты тебе, мой друг, двумя мечами», и «стрелок» в это самое мгновение палит в открывшегося врага.)

Да, вы правы, оно — это Star Wars: Knights of the Old Republic.

Игра-ураган, карнавал-запой, танцевальный хит сезона. В среду запускаешь, в четверг — ничего не помню, в пятницу — ничего не помню, в субботу — ничего не помню, в воскресенье выныриваешь — вот это было что-то! Перед глазами еще бушуют размытые пятна ярких красок, в ушах стоит гул сражений, смешанный с шумом двигателей, — значит, это и правда были Star Wars. Надо только дать игре время захватить себя. «Осматривая» игру, выделив на нее час-полтора, будешь затем всегда думать, что «а, ерунда». Ибо TPS-бег по кораблю ужасен, бои никакие (на самом деле они еще хуже, но — тссс!), диалог с солдатом перед высадкой на планету чудовищен, а после посадки оказывается, что карты сплошь крохотные, супертекстуры уже на расстоянии метра размываются до состояния Q2...

Так человек, видевший только первые пять минут «эпизода-IV», будет потом недоумевать: откуда у сериала полмира фанатов? Ровно до тех пор, пока однажды не увидит фильм целиком...

На второе же место водрузим ненашвыборный (да, опять) Temple of Elemental Evil. Я очень нежно отношусь к РПГ с упором на вдумчивую походовую тактику. Жаль, что собственно ролевая часть игры оказалась глубоко за бортом. К тому же ToEE — должно быть от издателя Atari/Infogrames — достались многие из тех болезней, что укатали Master of Orion III. Тут и неиграбельность до первого патча, и удивительная легкость в освоении, заставляющая первую неделю-другую игры больше времени проводить на официальном форуме, чем в самой игре, выясняя, как же оно все-таки устроено. Конечно, проникновение в тайны игроздания вознаграждается интересным геймплеем, вот только подавляющее большинство игроков таких шуток не понимает, бросая игру навсегда. В итоге MOO3 через пару месяцев после релиза раздавался на «Амазоне» бесплатно, чем вызвал всеобщий гогот, а ToEE тоже через месяц-другой после релиза стала распространяться по share-

ware-схеме, предлагая часов шесть (если не ошибаюсь) игры, после чего требуя оплату с регистрацией.
Да, простите меня за то, что не был задет «Готик»-сериалом, а про «Лайонхарт» даже и говорить не хочу.
Лучший симулятор... Хороший был год, однако! В нашей резервации случился обильный по местным меркам урожай, мы очень довольны, оглядываем стога дисков и хлопаем себя по ягодицам. Шеф, шампанского и конопли!
Несомненное первое место – «Ил-2: Забытые сражения»! Самым, наверное, неожиданным сюрпризом стал давно ожидаемый «Ил-2-2». От аддона, который только ближе к релизу получил малиновые штаны «настоящего» продолжения, трудно было ожидать каких-то откровений. Ну, пару карт. Ну, еще кулек самолетов. И немножко ни на что не влияющих графических эффектов. Да? Нет. Вместо этого в коробке был обнаружен самый натуральный рог изобилия, из которого посыпалось вообще все, что только можно было пожелать, разве только графика принципиально не изменилась. Во всем остальном «Ил-2:ЗС» оставил позади «Ил-2: Штурмовик» примерно с таким же отрывом, с каким «Штурмовик» шел впереди остальных WWII-симов.
Как-то товарищ Давыдов спросил у меня, прошел ли я «Ил-2: ЗС». Я опешил, ведь «Забытые сражения» – фактически первый боевой симулятор, приближающийся к монументальности MSFS. Сперва выбираете за кого летать: маг, стрелец или воин. Затем выбираете фронт, месяц/год битвы (в среднем пять-десять вариантов), самолет (ассортимент доходит до дюжины моделей, рубившихся именно в это время в этом месте) – и начинаете кампанию. Несложно прикинуть, что в коробке содержится трехзначное число кампаний – в миссиях лучше не считать.
Вторым в топе-2003 пусть будет Microsoft Flight Simulator 2004. Я понимаю, конечно, что выдвигать куда-то MSFS столь же глупо, как объявлять очередной ремастер битловского «Револьвера» альбомом года. И все-таки это венец жанра. К тому же это Игра про Настоящую Свободу – после нее смешны суррогаты свободы в играх типа «Морровинда» (который все равно очень хорош), GTA3 или Х-Раз-Два-Взяли.
Кстати, и «Револьвер» переслушайте.
Ну а последним «дышащим в затылок» симом назначим Lock On: Modern Air Combat. Продавать бета-версию за деньги, после чего каждому купившему давать релиз бесплатно? Что ж, тоже бизнес-модель. Если бы Lock On вышел в полностью доделанном виде, стопроцентно ходить бы ему в «Симуляторах года». Может, следовало по релизу писать превью, подождав с рецензией до первого патча?..
Лучший квест – лучший что?
Лучший издатель – Ubi Soft, кто ж еще? «Ил-2», Lock On, «Принц» и т.п. Даже убитый «Гарпун» не лег пятном на «Юби», ибо все равно был не жилец. Сейчас же идут переговоры о том, чтобы отдать имеющийся код энтузиастам, просто минуя релиз с неизбежной позорной прессой.
Специальный приз – «Музыкальный хит года» – Ghost Master. Давно уже я не находил саундтрека, который имел бы отдельную ценность в отрыве от игры. Музыка в «Повелителе ужаса» большей частью не представляет ничего особенного, являясь интересными, но наспех реализованными идеями. Но вот одна мелодия – что сопровождает Замок Привидений, где отдыхают наши потусторонние подчиненные, – меня сильно зацепила. Выложить ее куда-нибудь?
Игорь Исупов. Я те выложу... Спасибо, Ашот-джан. Уверен, после выхода этого номера Кремль будет завален телеграммами «Мастера Ориона – в президенты РФ!». И поделом. Так... мне кажется, пришла пора отчитаться за год Иркутскому Сидельцу... Впрочем, он почти все уже сказал. Игра – «Принц», да, Саш? Гейм-дизайн – он же. Железка – кинопроектор. Что осталось-то?..

Primal Software

Павел Гродек, ***гейм-дизайнер***

3 Прогресс, безусловно, — проекты стали зрелыми, почти неотличимыми от зарубежных. Постепенно всем удается удушить в себе Великих Творцов, смущающих умы нетленкой, и стать умными, грамотными авторами хороших игр. Нет, я, конечно, не буду называть имен тех, у кого не получилось, — все стараются, у большинства выходит все лучше и лучше, зачем портить людям настроение? А с позитивной стороны назову, например, нас — за год стали опытнее, вторая игра компании более коммерческая, более востребованная, чем первая, и это видно по тому, как она продавалась. Направление правильное — будем двигаться дальше.
Опять же упомяну «Демиургов-2» — вот и еще один хороший пример постепенного осознания ситуации на рынке и грамотного следования за нуждами пользователей. Первые «Демиурги», с их «стратегичностью», одним игрокам (поклонникам MTG) мешали наслаждаться их любимым подбором колод, а другим, привычным к стратегиям, навязывали collecting card game. В итоге почти все были хоть чуть-чуть, а недовольны. Зато вторые, оставив только чистый и красивый карточный геймплей, выглядят цельными и симпатичными. Так держать.

4 Лично мне кажется неожиданной и, пусть не особо четкой пока, зато усиливающейся, тенденция к появлению ХОРОШИХ игр по кинолицензиям. Посмотрите — уже сейчас LOTR: ROTK, например, не вызывает никаких отрицательных эмоций, среди ватаги клоунов по мотивам «Звездных войн» вполне удается отыскать пару адекватных игр...
И второе наблюдение: соревнование по суперграфике, похоже, закончилось. Мощности процессоров и видеокарт перестали определять качество видеоряда игры: отныне все зависит от бюджета. Есть деньги — разработчик нарисует много и красиво, нет денег — будет мало, и даже если красиво — все равно не так, как у первого. Отображать уже можно больше, чем хватает денег нарисовать, и это важный порог. К сожалению, пока бюджеты игр и фильмов несравнимы: потратить то ли 10, то ли 20 миллионов долларов на волосы главной героини (как для фильма Final Fantasy: The Spirits Within) игроделы пока, увы, не способны. Но, видимо, изменится и это — тенденция к слиянию игр и фильмов налицо.

5 После просмотра сырого, но уже довольно устоявшегося кода Half-Life 2 вера в ее успех несколько остыла: если и правда весной выйдет — будет обычный шутер, каких немало. Нет, отличный, замечательный, уровня XIII, а то и лучше, но не событие всех времен и народов. Поэтому все надежды (и по успеху, и по продажам) пока на DOOM, великий и ужасный. Факт, что его не стали ударно заканчивать к рождественскому сезону, вселяет надежду. Традиция не торопиться, а потом выпустить хорошую игру — хорошая традиция.

Жизнь в одном уровне

Фраг Сибирский. Копеечки остались. Я галопом. «Лучший звукоряд» – Freedom Fighters. «Левая» – TRON 2.0. РПГ – Gothic II. Разработчик – без сомнения, Ubi Soft Montreal. Издатель – большой Ubi Soft (полагаю, это общее мнение). «Лучший экшен» – Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield. И вот почему...
Один оголтелый фанат говорил здесь, что, мол, Vice City – это мир, функционирующий не хуже часового механизма... Ха! В Raven Shield я живу не то чтобы в каком-то там мире, или онлайне, или редакторе... я живу на одном уровне! Четвертом. Вот уже скоро год как. Освоил примерно на 10%... Играю я с пистолетом – а как еще можно играть в Raven Shield? Играю с пистолетом на одном уровне так, что на других уровнях и режимах со мной никто играть с пистолетом не хочет...

Например, хочется захватить всех врагов живыми, стреляя по конечностям. А кто играл в эту штуку, знает, что живыми они там не сдаются. Почти совсем.
Или, к примеру, хочется пройти уровень как человек, не прячась по кустам и не ползая под грузовиками. А кто играл, знает, как там они стреляют и насколько ловко адаптируются к любой твоей тактике.
Я погибаю чаще, чем в Battlefield 1942 первой редакции. Я продвигаюсь вперед только потому, что в Raven Shield раз на раз не приходится. И на пятый уровень я не выхожу по этой же причине, хотя один раз, кажется, был довольно близко... Мне кажется, за таким Абсолютным Синглом — будущее и надежда. Экшен — это прежде всего тренировки, наработанное мастерство, ловкость пальцев, ведь так? И если есть игра, где все твое мастерство, все твои тренировки и доведенная до автоматизма точность действий не могут гарантировать тебе того, что ты в честной дуэли один на один уложишь первого охранника на уровне... ну, ради этого можно жить. AI здесь абсурдно, издевательски человечен...



По версии секретариата

Николай Давыдов. Игра года по версии секретариата — Beyond Good and Evil. Потому что он, секретариат, ее любит. Слишком долго перечислять, за что именно (если задаться целью, можно разобрать игру и любовь на кирпичики, но, право же, не вижу в этом особого смысла). Кстати, Джейд (Jade) не просто вся — в разной степени — зеленая, у нее даже губная помада зеленая! И я обратил на это внимание только к середине игры. А значит — это любовь.
Ашот Ахвердян. ...ибо Jade II сущ. 1) твердый зеленый самоцвет а) жадеит б) нефрит 2) изделие из нефрита 3) желтовато-зеленый цвет.
Николай Давыдов. Мерси. И по поводу остальных активно обсуждаемых фаворитов на «Лучшую игру», которые мне на сердце не легли.
Knights of the Old Republic. Мне сложно еще раз дословно воспроизвести здесь все те аргументы, что я уже неоднократно выдвигал против игры (вроде «все РПГ от BioWare абсолютно одинаковые» и «система D20 совсем Star Wars не по фигуре»), поэтому ограничусь универсальным контраргументом. Словно в противовес коллективному мнению ее фэнов, вселенная Star Wars всегда разваливалась на куски ЗА пределами камеры, активного кадра. У копошащегося в начинке истребителя механика на заднем плане жизнь заканчивалась ровно в тот момент, когда камера теряла его из виду, следуя за героями на плане переднем. У этого механика не было родителей, женщины, детей, хобби, политических взглядов, любимого футбольного клуба, размера ноги — ничего. Все прочие персонажи Star Wars (за исключением машущих световыми мечами джедаев и периодически падающих в их объятья прекрасных дам) — плоские картинки, болваны-статисты, вукиуроды. То же самое досталось игре. За пределами текущей игровой локации жизнь не то что не бурлит, но даже и не теплится. И потом все такое пластмассовое, даже отражения от якобы металлических поверхностей!..
Михаил Бескакотов. Друзья, а вас не беспокоит, что в классической трилогии каска у Вейдера пластмассовая? Или что всю дорогу в трех метрах от него суетятся осветители в смешных оранжевых комбинезончиках?
Ашот Ахвердян. Не кощунствуй! Это не пластмасса! Это особо прочный пластик, выдерживающий лобовое столкновение со Star Destroyer'ом!
Николай Давыдов. ...Prince of Persia — абсолютно стерильная, хоть и дорогущая поделка, которой следовало остаться среди равных ей по весу PS2-тайтлов и не лезть в чужой монастырь. На ПК оно страдает консольностью (что само по себе более чем исчерпывающий диагноз), дичайшей поверхностностью, отсутствием ОСТАЛЬНОГО МИРА (как и в KOTOR) за пределами видимой картинки и миллионом прочих грехов. Это однобокая аркада с фантастически наглой, беспрецедентной претензией на всеобщую любовь. Лично меня не торкает. (И не забудьте про мерзкую бородку на вытянутом лице героя.)
В Grand Theft Auto: Vice City нет ни свободы, ни псевдосвободы, ни какой-либо другой «свободы», есть только машины, которые исчезают с дороги сразу после того, как вы отводите от них взгляд. И, простите, от всех этих псевдоитальянских мафиозо-прононсов уже тошнит, сколько можно! Мне кокни-хохмы на порядок более симпатичны...
Ашот Ахвердян. «...отсутствием ОСТАЛЬНОГО МИРА». Ниже пояса. Во всех БЕЗ исключения КИ не было и НЕТ никакого «остального» мира. Смотрим ли мы телевизор в «Максе Пэйне», говорим ли о смысле жизни с гейшей в Planescape: Torment, собираем ли бойцов в WarCraft — мы находимся в крохотном очаге действия, окруженном перманентным ничем. Эта пустота может принимать затейливые формы — в глобальных стратегиях мы управляем целой картой цивилизации, но не можем выглянуть в окно офиса. В Microsoft Flight Simulator есть весь мир — но он абсолютно необитаем и неинтерактивен. В X2 почти в каждой системе как бы имеется густонаселенная планета — и нам это усиленно показывают в роликах (где мы даже иногда посещаем поверхность), а ведь на самом деле эти планеты пусты и во всем космосе X2 есть только станции, где заперты горстки NPC-однофамильцев, которым никто не звонит.
Чтобы в игру поместился действующий мир, он должен быть совсем крохотным — как в сериале Creatures. Или иметь правила вроде тетриса.
Александр Вершинин. А ведь хорошо сказал, шельма.
Николай Давыдов. Шельма сказал плохо. Потому что если «во всех БЕЗ исключения КИ не было и НЕТ никакого «остального» мира», то, значит, нет у шельмы ни к чему любви настоящей. А есть

любовь механистичная, механизаторская. Спрашивается, зачем в КИ тогда играть? От нечего делать, что ли?.. (Например, в «живом» D&D есть такой тип игроков, которые (обычно это люди с шибко математическим складом ума) ко всем игровым ситуациям подходят исключительно с точки зрения РЕШЕНИЯ МАТЗАДАЧИ С НАИМЕНЬШИМИ ПОТЕРЯМИ И ЗАТРАТАМИ. Ничего другого они в упор не видят. Даже смеются редко, после подсказки. Надо ли говорить, каково в это время остальным?) Черт! И зачем тогда играть в Planescape: Torment, если его окружает перманентное ничто? А вообще спасибо, товарищи, я хоть знаю теперь, что наши споры бесполезны еще на стадии их зарождения.

Ашот Ахвердян. Давайте не смешивать Одно с Другим? Твое «меня не торкает» — претензия совершенно нормальная, но совсем другое — твои заявления в адрес некоторых игр, дескать, там «остального мира нет». Эта претензия совершенно некорректна, ибо его нет нигде, в том числе и в тех играх, где тебя «торкает». Игрок или соглашается достраивать мир из предложенного ему крохотного кусочка (а это и называют атмосферой), или нет. Он может верить в мир игры, или не верить в него — но он не может этот действующий мир создать. И верить ли в существование большего, чем показывают на мониторе, зависит от игрока не в меньшей степени, чем от разработчиков.

Николай Давыдов. Я все же продолжу. Гейм-дизайн — Beyond Good and Evil. Поскольку одной универсальной «любовью» тут не отделаешься, приведу аргументы: не видел ни одной игры, которая создавала бы такую БОЛЬШУЮ вселенную столь МИЗЕРНЫМИ средствами! На самом-то деле мирок у игры весьма конечен и более чем осязаем, но складывается ощущение, что слепили его из пяти досок и десятка гвоздей. При этом выглядит он на миллион долларов. И это самое настоящее чудо.

(Ближайшие раннерапы: Need For Speed: Underground, TRON 2.0 и Raven Shield. Последнему не повезло из-за давности релиза: игра успела банально зарасти паутиной.)

Звукоряд — Need For Speed: Underground. Саундтрек NFS вне самой NFS — сказка. Внутри NFS — сказка в квадрате. А звук так просто ска-а-азка. Уже одно только клацание ручника можно слушать сутками напролет, а ведь есть еще грохот-скрежет аварий. Ярче, чем в Underground, автосвалка озвучена только в Burnout 2, но это уже из совсем другой жизни.

«Левая резьба» — TRON 2.0. «Левую резьбу» я понимаю как нечто вызывающее непроизвольное вылезание глаз на лоб или задирание бровей на затылок — от удивления, нестандартности подхода и пр. В TRON 2.0 я играл с перманентно выпученными глазами и задранными бровями. (Спасибо, врача не надо.) Был счастлив.

Лучший экшен — TRON 2.0. Если бы не Beyond Good and Evil, то TRON получил бы еще и мой «Лучший гейм-дизайн». Ибо фантастические декорации, фантастические ощущения от собственно экшена, фантастическое ВСЕ.

Лучшая РПГ. Да, это так всеми вами, дорогие коллеги, ненавидимая Lionheart: Legacy of the Crusader. (Почему — см. рецензию.) В затылок ей дышит Gothic II, который сиквел, отсутствие рев. идей, эксплуатация былой славы. Но так сильно дышит, что я уж прям и не знаю...

Лучший симулятор — X2: The Threat. Ну космосим же, верно? Вот. (Как страховочный вариант — если Скар, а с него станется, вдруг не поставит ей «НВ», — Moto GP 2. Поскольку более гламурного, лощеного, смазливого симулятора еще не было. Одни реплеи и капли на стекле чего стоят!)

И «Специальный приз» ей же, X2: The Threat! За то, что, имея столько недостатков, остается лучшей из лучших. Если прикрутить к игре все, чего ей недостает, мне больше не нужно будет писать кому-либо письма и ходить на работу. Да и сама жизнь на планете Земля радикально изменится.

Ашот Ахвердян. Коль товарищ Давыдов вспомнил об X2, можно и мне? В первый же вечер, освоившись с управлением и окинув взглядом возможные перспективы — начать торговлю, накупить кораблей и стать супермагнатом; приобрести шерифские звездочки и драить бока пиратам и контрабандистам; начать грабить всех подряд, отбить себе систему с перспективой на создание личной империи и т.п., — вдруг поймал себя на мысли: а зачем? Удивительно, ведь этот вопрос не возникал у меня ни во время гольф-партий, ни во время перелета Пермь-Чебоксары, ни при аналогичных X2 торговых скитаниях в «Негоцианте», ни в таком же пустом «Морровинде»... продолжать список можно бесконечно. Игра про настоящий космос, который есть бескрайняя пустота. Пошел по сюжетной линии...

Что притягивает в X2? Графика и музыка. Некоторые мелочи вроде возможности мониторинга и управления несколькими кораблями — каждому свое окно.

Что отталкивает? Слабо реализованные бои. Слабая экономика (один в один Trainz 2004, даже до «Негоцианта» ей весьма далеко). Дизайн космической техники. Физическая модель. Чудовищные сюжетные ролики. Парковка внутри станций. Лабиринтообразный интерфейс, вообще не дающий доступа к части информации, а часть зажимающий когда ему захочется. Крохотные квадратные плоские сектора космоса. Килобайты сле-

«1С:Maddox Games»

Олег МЕДОКС, *руководитель*

1 Огорчило, что все меньше и меньше выходит авиационных симуляторов. В то же время этот факт и радует тоже — меньше возможных конкурентов для нас как разработчиков. Хотя конкуренты должны быть — чтобы самому в застой не попасть.

2 Честно говоря, ни одна игра меня не заинтересовала так, чтобы я играл больше, чем полдня для ознакомления. Может, я просто пресытился... А может, и пропустил что-то действительно интересное. На самом же деле у меня просто нет времени играть дольше, чем просто для ознакомления.

3 Сказать, что сейчас на дворе — прогресс (думаю, что он!), регресс или застой, не могу. А вот удивила никитинская «Сфера» — просто потому, что там есть персонаж Альма Maddox.

4 Среднее качество и технический уровень изданных игр застопорились на уровне 2001-2002 гг. Я пока не вижу на горизонте никаких революционных девелоперских тенденций (за очень редким исключением). Стандартный средний уровень. Хотя иногда и с небольшими прорывами по playability у некоторых.

5 Лучше всего будет продаваться софт от Microsoft. И не важно, будет ли продукт плох или хорош. Microsoft же!

(Сами же мы весь 2004-й будем заниматься именно что качественным скачком в технологиях и визуализации для нашего следующего симулятора, уже не имеющего отношения к технологии «Ил-2». Выйти он должен в 2005 г...)

пого текста в игроновостях. Горстка без конца повторяющихся фамилий у NPC (при этом Egosoft в одном из роликов оправдывает собственную лень скупой фантазией аборигенов!). Сюжет. Свобода.

Кстати, о фамилиях NPC: Селдонов в X2 черные тучи. А вы читали Foundarion Азимова? Тогда не удивитесь, узнав, что в X2 тоже Землю ищут.

Игорь Исупов. Скар?

С фирменной хоругвью

Александр Вершинин. Коллеги! Когда я со всей присущей мне тщательностью изучал номинантов на высокие награды (а это, напомню, все игры 2003 года выпуска, получившие «Наш с вами выбор»), то вдруг поймал себя на мысли: мы перестарались. Действо СЛИШКОМ похоже на «Оскара» с парой конкурсантов, огребающих все призы. Это, коллеги, неправильно в корне! И вот почему. Game.EXE подводит итоги как будто для себя, но на самом деле вовсе нет – для читателей. По идее, нам бы отметить все самое лучшее за пробежавшую дюжину номеров, а не бубнить мантру: «Вайс принц оф сити перс». Не спорю, одну максопэйновую детскость мы успешно придушили – но остались еще две. Про «Принца», «Макса-2» и Vice City читатели вспомнят и без нас, достаточно настричь травы с форума и подстелить под ноги Темы. Но мы ведь взрослые дядьки и тетки, а?

Простите, в общем, за мозгодятлство – это разогрев двигателей.

Лучшая игра – Tom Clancy's Splinter Cell. Коллеги! Ну как может стать лучшей игрой года НЕИГРАБЕЛЬНОЕ?! А без геймпада оно («Принц») на ПК не имеет смысла. Всем проголосовавшим «за» предлагаю стыдиться. А вы, Игорь Михайлович, образумьтесь (Игорь Исупов, из-за кадра: «Саша, я геймпадообязанный. И давно»). Вот вы, как далеко в «Принце» прошли? Ножик хотя бы взяли? А я с тремя отскоками так и не справился. И руки вроде на месте, но нет: слабо. Ринго стар?

Ашот Ахвердян. Ого. Даже этот ваш справился с отскоками раза с третьего – а у меня вообще руки под экшен не заточены. Думаю, налицо типичное горе от ума. Масса Скар думали, что в «Принце», как это принято в адреналиновых жанрах, надо точно в нужную тысячную секунды нажать на «резко разогнуть ноги», чтоб отпрыгнуть от стены к следующей. А между тем в «Принце» поселилась всепрощающая система «примерных указаний». То есть в тот отрезок времени, когда Принц уже будет лететь от одной стены к другой, мы щелкаем на «пробельчик», тем самым сообщая: «чувак! как долетишь до стены, не цепляйся за нее, а отпрыгни».

А вот в тот момент, когда Принц уже приземлился на стену, заставлять его сменить маневр действительно уже поздно, а по умолчанию он пытается ухватиться за что-нибудь. Эта система на корню убивает чудовищный недуг аркад «а теперь в тысячный раз пробуем чисто исполнить маневр X». Акробатическая аркада фактически превращается в квест – если ты понял, КАК проходить, то выполнить это элементарно. И основной элемент акробатического геймплея – головой вычислить последовательность нужных действий. Я за такой подход!

Александр Вершинин. Splinter же Cell – игра, может, и не самая получившаяся, зато уж точно самая технологичная. Если бы Deus Ex 2 вдруг сделали в «Юби-Монреаль», мы «Невидимую войну» вообще никогда не забыли бы, ходили бы вокруг редакции с фирменной хоругвью и распевали псалмы. Серьезно, я когда вспоминаю пластику, музыку движений Сэма Ф., мне становится совершенно очевидно: в 2003 году так больше никто не танцевал. Даже сволочкова. Пусть в игре столько наворотов, что дизайнеры уровней просто не справились с ними... но есть запас и будут продолжения! А какой сладкий ч/б-режим, стрельба из-за угла – опять дикая, невозможно глубокая по имерсивности картинка! Сравните Фишера с костяным неваляшкой Версетти, даже с желеобразным Принцем! Сэма лучше, Сэма – Герой. Сэму (а никак не Мастера Ориона) – в президенты!

Кстати, Splinter Cell и DX2 действительно очень схожи по духу. Взять бы все РПГ-элементы из второго и сделать инъекцию первому! Был бы праздник евгеники.

Гейм-дизайн – Grand Theft Auto: Vice City. Даже не стану комментировать потенциальный выбор редакции (а ведь все склоняется к «Принцу», не так ли?!). Лучший дизайн – игра, невозможная с мышью-клавиатурой, скипетром и державой ПК-платформы?! Господа, сверьте, пожалуйста, ваши часы. У нас не плейстэйшн-жур-



нал, нет! Мне вообще стыдно за ваше приставочно-прелюбодейское поведение!

Зато пройти мимо часового механизма GTA: Vice City – действительно преступно. Работающий как часы совершенно необъятный мир достоин всех шоколадных тортов мира. «Принц», «Сплинтер» (Beyond Good & Evil просто не видел) – игры очень камерные, где игрока буквально запирают в комнате, пока он не скорчит требуемые ужимки и не встанет на голову. В «Вайс-Сити» машины могут пропадать за вашей спиной, но город – вот он. Езжай куда хочешь, функциональная жизнь по минимуму есть везде. Равно как и точки приложения неуемной жажды действия. Сбалансировать и заставить крутиться такую громаду – задача несравненно более суровая, чем моделирование крохотного статичного уровня для «Принца», где вся жизнь представлена двумя-тремя машущимися от безделья кукрыниксами и вами, то и дело падающим с колонны, как спелый кокос.

Видеоряд – Prince of Persia: Sands of Time. Вот здесь я с вами соглашусь. Да, он потрясает воображение. Если бы не графика, про последнего «Принца» никто бы и не вспомнил. Собственно, мне кажется, все многочисленные и не всегда адекватные места в нашем хит-параде «Принц» занимает исключительно благодаря картинке.

Звукоряд – Armed & Dangerous. Одним из лучших перформансов Брэда Питта многие считают «Большой куш». Исключительно благодаря его вербальному кривлянию и, быть может, мускулатуре, заимствованной еще из «Файт-клаба». То же с Armed & Dangerous. Британский акцент действует на меня, как волшебная флейта на пасюков: млею. Удачные дурашливые шутки в игре выгорают (или по крайней мере терпимы) также благодаря замечательному озвучанию. Про симфонию автоматического пулеобмена, стихийный рев взрывов и «Ми легз, ми легз!» тоже стоит вспомнить. БЗК. Не меньше.

Посмотрел на Ашотов выбор и вспомнил о Secret Weapons over Normandy. Да! Какой замечательный, просто ураганный радиогам стоит в игре – волшебство. В такой падшей субстанции столь резвый звукоряд. Ух.

«Левая резьба» – гм... Prince of Persia: Sands of Time. Вот, вот номинация для «Принца»! Полностью сворачивающее голову управление! Торжество несносной акробатики! Бенефис скованной цепями игрокамеры! Вы знаете, какими красивыми могут быть деревья? Вот дубы? Герои Льва Николаевича шеренгами выстраивались, чтобы помедитировать на. «Принц» – такое дерево. Красивое, высокое, вековое. Смотри, но не трогай. Ну, в крайнем случае можно спилить. И любоваться небом.

Стратегия – «Операция Silent Storm». Наверное, мне должно быть очень стыдно, но это единственная стратегия, в которую я играл в 2003-м. Все реальновременное и даже большая часть походово-стратегического во мне отмерло. Осталось одно варгеймовое. Но «Операция» оказалась для меня недостаточно заводной, чтобы сердце вновь неровно застучало. Будем надеяться на следующее шунтирование и бодрость сценаристов.

Экшен, лучший – Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Говорите, «Радуга-Шесть-Три»? Экшен?! Хи-хи, вы еще назовите X2 космическим шутером, а гольф авиасимулятором (потому что шарик ЛЕТИТ). Да, в последыше Тома Клэнси стреляют, но обычно в лоб, и он ваш. Скучновато. Дрябло для экшена. От описания геймплея MP2 я вас избавлю, попрошу лишь сравнить оный с Rainbow Six 3 и задуматься, кто из них более заслуживает маркера «экшен» на большом пальце левой ноги.

Ашот Ахвердян. Так все-таки чистка рядов? Тогда предлагаю вынести Симулятор Управления Курсором, Имеющим Форму Автомобиля (СУКИФА) TOCA Race Driver из священного сим-храма. Куда? А хоть в тот же экшен. Кстати, с удовольствием махнусь на Rainbow Six, чесслово.

Александр Вершинин. РПГ... Ролевых в этом году не было. Молчать! Не было! Из пятерки: Temple of Elemental Evil, Gothic 2, Lionheart, SW: KOTOR, Deus Ex: Invisible War ни одна не допрыгнет до высокого кресла «Лучшей». TOEE непроходимо скучна, безыдейна – сельдь в банке. Gothic 2 ничем не отличается от предшественника, кроме, пожалуй, подрастерянного настроения, атмосферы, и Путцки об этом знает, и тайно согласен. Слишком затянуто, вымучено. Побыстрее-на публику-пока не остыли-выпихнуть. Разве так делают Игры года? Lionheart я бы назвал ошибкой компьютера, который, как известно, из Майора Майора делает майора Майора Майора. Как «Shareware года» я бы ее обласкал, но полноценный релиз? KOTOR. Красивый, полновесный, лицензированный, почти хромированный. Но весь неживой, то ли бумажный, то ли пластиковый внутри. В игре присутствуют операторы «И», «ИЛИ», но они лишь накручивают чувство неестественности, механистичности происходящего. Хорошая игра, но не лучшая, нет. Наконец, DX2. Ожидаемый, в общем-то, позор. Такая же неживая, неспособная взлететь, как и KOTOR, но без графики и лоска спайки BioWare-LucasArts. Неухоженная, даже

MiST land

Виталий ШУТОВ, *директор*

1 Порадовало, и даже в некотором роде заставило говорить о «возрождении индустрии», обилие интересных игр, новой волны, которая наконец-то проявила себя (долгое время был застой, хиты почти не выходили, индустрия осваивала новые технологии, другие стандарты, и вот...). Вместе с тем это был год скорее сиквелов, чем новых идей, но это нормально, и в дальнейшем подобная тенденция получит еще большее развитие, постепенно приобретая все новые и новые серии игр. Другая же сторона 2003-го — огромное количество закрытых команд, проектов, реструктурированных компаний. Но, пожалуй, это тоже преходящее циклическое явление. Индустрия бурно развивается, поэтому подобные явления неизбежны.



Итак, для игроков год был удачным, для индустрии — нейтральным, большое количество хороших проектов было компенсировано множеством крахов и не слишком успешными финансовыми показателями.

2 Prince of Persia: Sands of Time — это шок. В игре столько гениальных идей, великолепных дизайнерских и уникальных сценарных решений! Даже финальный ролик не разочаровал, а это уж совсем редкость. И все это при том, что в аркады я не играю вообще. Кроме того, отметил бы Command & Conquer: Generals — Zero Hour. Апогей RTS. Конкурент в лице WarCraft 3 скоро и вовсе мигрирует в РПГ, здесь же все как и раньше, только еще больше, красивее, а главное — веселее. Идея уже лет шесть носилась в воздухе, но почему-то никем до сих пор... Стратегия года! Ну а напоследок — KOTOR, без комментариев. Ах да, чуть не забыл. Новая серия Combat Mission — это святое...

продолжение на стр. 49

где-то неприятная игра. Особенно если вспоминать о загубленной наноаугментации — слезы наворачиваются. Впрочем, уверен, и KOTOR, и DX2 прекрасно продаются на Xbox, а KOTOR 2 для Xbox-онли уже не за горами. Удивлены? Нет, ни капли.

Коллеги! Решительно предлагаю KOTOR на второе место, первое же пусть будет вакантным. Так правильно, поверьте. И — молчать! Симулятор — TOCA Race Driver. У меня над Шамболовкой весь год была нелетная погода: «Ил-2» так и не взлетел. К тому же это ведь только аддон, так? Зато TOCA катался от и до: обаятельные лакированные кроваво-красные «Альфы» как самое яркое симуляторное впечатление года.

Да! С удовольствием поддержу товарища Давыдова на выдвижение X2 лучшим симулятором продажи батареек 2003 года!

Ашот Ахвердян. У меня вопрос по регламенту: а не пора ли разделить симуляторы и гоночные игры? С закрытием F1-игр на PC из гоночных симуляторов в живых остается один, простите, Live For Speed. Даже Colin McRae Rally как-то уж совсем не симулятор, что уж тут говорить про только что воспетый TOCA Race Driver...

Александр Вершинин. Что за арийская подвижка за чистоту жанра?! Оно называется «симуляторы», а не «авиасимуляторы», дорогой коллега.

Продолжаю. Лучший разработчик — Ubi Soft Montreal. Поощрительную акцию в пользу «Нивала», развернутую некоторыми коллегами, понимаю, но не одобряю. Разве получилась у них хотя бы одна игра класса «Гранд»? Да, есть очень качественные релизы, «Нивал» — умницы. Но «Юби» всех милее, всех красивей и белее. Связку «Принц»+«Сплинтер» трудно, нет, невозможно переплюнуть. Прости, «Нивал».



Железка — Aston Martin V12 VANQUISH. Можно я еще раз повозмущаюсь нашими плейстейшнфилами? Спасибо, Игорь Михайлович. Мы что, консольная шарага? Торгуем PS2? И как продажи? Намана? Мы в плюсах?.. В качестве протеста сначала хотел предложить Международную космическую станцию, но в ней вдруг стало падать давление, поэтому даю задний: Aston Martin V12 VANQUISH! И это так же справедливо и неадекватно, как консоли на призовых местах.

Ашот Ахвердян. Полностью согласен с оратором! Из тех же протестных побуждений в лучшие железки хотел номинировать журнал Game.EXE, но эта акция гражданского неповиновения подверглась преступному умолчанию. Что же касается конкретных выдвиженцев... я все-таки не достиг такого просветления, чтобы голосовать за мегапижонский «Астон Мартин». Саша, может, предложим совместно нечто сдержанно респектабельное, типа какого-нибудь Bentley?

Александр Вершинин. А что, тоже идея... «Специальный приз» — Armed & Dangerous. Самая легковесная, необязательная и приятная игра года! Шарман-2003. Расслабляет, веселит и бодрит одновременно. Качественно, просто, надежно. Емко, громко, скабрезно, полезно.

А еще подслушал вчера на советском радио такое: «Зона» — это больше, чем вы ожидаете. (Развлекательный комплекс в центре М.) Святые слова.

Потому что Мехнер, или Затылком об стену

Маша Ариманова. Лучшая игра — Prince of Persia: Sands of Time. Об этой вещи я, кажется, ничего никому еще не говорила. Но разве следует? Ведь это Мехнер!

Игра, которая с той же уверенностью оперирует временем, что и The Last Express. Игра, в которой не следует напрягаться и планировать наперед — следует всего лишь делать очередное верное движение, как в Karateka. Наконец, игра, в которой ты чувствуешь вес, рост, возраст и пол протагониста, как в Prince of Persia (хоть это и есть Prince of Persia). Собственно, если бы на Принце не было ни одной текстуры и состоял бы он из векторых палочек, вы бы все равно все эти параметры чувствовали.

А перво-наперво я хочу жестоко расправиться с отдельными товарищами, недопонявшими значимости момента. Сути переходного периода.

Отдельные товарищи почти оскорбительно кричат «геймпад!» в адрес замечательных игр Prince of Persia: Sands of Time (мое 1-е место) и GTA: Vice City (мое 2-е место). Товарищи, вы устарели. Как владелица выводка инфракрасных, вибрационных, мультикнопочных и разных других органов управления, я заявляю со всей ответственностью кудесника .EXE-пера: при нынешнем уровне портостроения потребность в геймпадах на ПК отпала целиком и полностью. То есть совсем.

«Принц» был покорен мною целиком (два раза) при помощи, во-первых, манипулятора типа «мышь» и, во-вторых, контактной панели типа «клавиатура qwerty» (продается во всех магазинах). Возможно, устаревшие товарищи не владеют секретом? Мышью надо мышить, а на клавиатуре — клавиатурить, дорогуши. Тогда Принц волшебным образом будет слушаться нашего (вашего?) управления. Вот Индиана Джонс из Emperor's Tomb — тот не будет. А Принц как миленький... потому что Мехнер. Вы, лапочки, представляете себе «Каратеку» с геймпадом?

Все трюки, ужимки и спецэффекты в Prince of Persia, Vice City и почему-то Silent Hill 3 на клавиатуре и мыши исполняются ЛУЧШЕ, чем на самом продвинутом геймпаде. Поскольку геймпад до сей поры являлся основным инструментом охоты на консольных ведьм и тавром клеймения, отдельным товарищам из прошлого трудно перестроиться. Но нет, глядя на то, как мой Принц совершает шесть настенных отскоков, вынуждена не согласиться. Если судить по управлению, то наши игры года — коренные ПК-жители.

Что приводит меня к мысли сформулировать новые критерии порицания и клеймения за непервородство на 2004 год. Например: наличие родимых пятен в форме слов «Sega» или «Konamy» на теле

объекта больше не является основанием для отказа априори. Объекту с подобным пятном следует в течение пяти (семи) минут доказать де-факто и де-юре, что он не является компьютерным футболом (баскетболом), после чего объект может следовать по месту назначения или в бездну. Ага?

Лучший гейм-дизайн (а также видеоряд) имени меня — Beyond Good and Evil. Нечестно! Кто, кроме меня и товарища Давыдова (прошедший демо Игорь Михайлович не в счет), видел эту игру? Кто из вас охотился с фотоаппаратом на носорогов-растаманов? Предлагаю продлить голосование на полгода, чтобы все успели подтянуться!

Лучший звукоряд — Silent Hill 2. Ашот, милый, ты вспомни, вспомни, как там подошли к поддержке объемного звука! Вот как надо конверсии делать! А теперь — остальные — посмотрите на свой любимый Vice City. Ну и целуйтесь с суррогатным EAX!

«Левая резьба» — Beyond Good and Evil.

Лучшая стратегия... ммм... Пожалуй, Galactic Civilzations. За мудрость.

Лучший экшен. Ух, я, конечно, не... Но скажу! Grand Theft Auto: Vice City. В вашей ненаглядной Raven Shield нету тележки с психоделическим мороженым, а в наше время без такой тележки экшену — никуда.

Лучшая РПГ — Star Wars: Knights of the Old Republic. Опять же случай «не играла, но скажу»... KOTOR — единственная ролевая игра 2003 года, попавшая в апокрифическую Стопку по левую десницу. В этой Стопке находятся гениальные ролевые игры, в которые я когда-нибудь, когда случится время, надеюсь поиграть. Отбираются они по многим критериям... научным методом (спасибо, Коленька!). Кроме Knights of the Old Republic там лежат Neverwinter Nights, Wizardry 8 и Summoner. Вот.

Лучший разработчик — Ubi Soft (затрудняюсь, правда, сказать, какая студия. «Монреаль» и Мехнер? Или все-таки «Монпелье» и Ансель?).

Лучший издатель — Ubi Soft. Я с вами, мальчики!

А спецприз мой достается Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Игра, которая заслуживает, но никогда не получит. Спиритическая трансляция кинематографического экшена.

Ашот Ахвердян. Собственно, два вопроса. 1) Можно подробнее про звук в Silent Hill 2? А то у меня сигнал идет в старомодном стерео, и тут SH2 оставил просто жуткое впечатление. 2) Мне вот «Индиана Джонс» показался обычной кривоватой аркадой сомнительной интересности. Чего я не понял?

Маша Ариманова. 1) Ну, игра поддерживает трехмерные аудиосистемы калибра 6.1 и 7.1. Разве этого мало? Если нет — найдите хоть один аналог. Дело даже не в самом звуке, а в подходе к делу. Хотя и в звуке тоже. В «Сайлент Хилл», как и в фильмах Дарио Ардженто (или, допустим, Сержио Леоне), звук не слушают. В «Сайлент Хилл» звук тебя атакует. Вот и дорогие читатели, кажется, соглашаются.

2) Ух... Ашот, вы там фашиста, схватив за уши, как следует затылком об стену били?

MiST land

Виталий ШУТОВ, *директор*

3 Год прошел под знаком «Нивала». Три высококачественных проекта за год, неплохо! В целом же российская индустрия-2003 оставила двоякое ощущение. С одной стороны — огромный поток каких-то новых проектов, команд, обещаний революций и прочая, а с другой — и вспомнить-то нечего. Разве что удивил «Таргем» со своими «Магами войны», оказавшимися в целом неплохой игрой для первого проекта.

Российский рынок костенеет и застаивается. Здесь все разложено по полочкам, здесь не бывает волнений и революций. Любой прыжок вверх гасится волнами болота «внутренней тусовки». Отсюда и общая скука на родных просторах. Еще немного, и окружающая обстановка будет напоминать советские 70-е (мудрая партия во главе с генсеком, всякие там ВЛКСМы и пионеры с октябрятами). Для того чтобы попасть наверх, сначала надо побывать на более низких уровнях: какой же ты пионер, если не был октябренком? Вот и получается, что всякие интересные начинания просто исчезают под катком пиар-отделов мастодонтов индустрии, раскручивающих свой новенький блокбастер. Это я уже о другом проекте, о «Дороге на Хон-Ка-Ду». Мне всегда нравились игры, содержащие в себе идею, до которой самостоятельно додуматься у меня не получается...

Что разочаровало? Сияющие блокбастеры. Красивые снаружи — пустые внутри. Игра должна быть игрой. Западная игровая вновь возвращается к этому, о чем свидетельствуют свежие хиты. У нас же пока «буря технологий». То, что «там» было пару лет назад, у нас — здесь и сейчас. Увы, у нас уже сложились определенные стереотипы: здесь гонятся за eye candy, забывая о том, что должно быть интересно не только на скриншотах.

4 Можно поднять журналы и новости за... скажем, 99-й год. То же самое ждет нас в 2004-м. Очередная волна криков о смерти ПК, победе приставок, куча заявлений селебретиз о полном уходе на какой-нибудь «ящик-загадку» (со вполне закономерным дальнейшим забвением). Поезд игровой индустрии вновь прибывает на остановку для недолгой стоянки, поэтому будет шанс вскочить в него и новым командам...

В целом же... возможно, это прозвучит мрачно, но нас ждет застой. Визуальные образы на экране достигли почти максимума исходя из текущих и ближайших возможностей железа. Игровой мир помешан на физике всего и вся, но правильно падающим телом уже мало кого удивишь. А после выхода всяких «думов» и «периодов полураспада» ждать вроде как и нечего. Вот вам и застой, и шанс для новых имен. То есть все будет хорошо. И последнее: в 2004 году очень большие шансы будут у «игр из России».

5 Имея в списке релизов Half-Life 2 и DOOM 3, даже не надо ничего придумывать. Поэтому шутерам, выходящим в следующем году, придется очень тяжко.

Я ненавижу

Олег Хажинский. Жестокая какая... Вы знаете, коллеги, прежде чем вымучивать из себя итоги, я предлагаю ввести следующие номинации:

«Лучший понятно-2003», и это будет «Операция Silent Storm».

«Лучший сверхлегкий воздушный геймплей», и, поверьте, иных кандидатов, чем Command & Conquer: Generals и Command & Conquer: Generals — Zero Hour, нам не найти.

«Лучший просто прорыв в области 4Х-космических!-2003». Разумеется, речь о Galactic Civilizations (мы, кажется, писали о ней рецензию на одну полосу).

«Лучшая самая удачная попытка скрестить Civ и RTS» — это Rise of Nations.

«Лучший стандарт тактического шутера на долгие годы, до выхода Ghost Recon». Что это? Верно, Raven Shield.

Если мы ничего не дадим (или хотя бы не скажем о них) этим играм, то... то просто наступим на горло собственной песне. Да. Если же серьезно и в меру вяло, то рефлексия — это, вероятнее всего, размышления, полные внутренней борьбы... Или попытка разобраться в своих сомнениях, противоречиях... Хотя нет! Скорее это анализ собственного психического состояния... А может, мы заблуждаемся, и Р. — это что-то другое? Что-то недоступное нашему разуму?.. Имеем ли мы какое-нибудь моральное право столь категорично судить о таких понятиях?.. Наверное, нет. Извините нас!

Энциклопедия «Красной Бурды».

Ненавижу подводить итоги года. Ежегодно испытываю адские муки, правдами и неправдами пытаюсь уйти от обязанности выбирать и спорить. Не понимаю, как можно из пяти хороших игр, по-своему прекрасных, подаривших минуты восхититель-

ной близости, недостатки которых я знаю наперечет, как родинки на теле любимой женщины, выбрать одну и назвать ее, скажем, «Игрой года». Это неблагородно. Выбрать можно железку, но игра — это нечто большее, разве не так? Мы отказались от рейтингов, так давайте сделаем следующий шаг и откажемся от необходимости вешать столь поверхностные, популистские ярлыки по итогам года. Возможно, стоит добавить, что по знаку гороскопа я — «весы». Впрочем, я же не верю в эти идиотские гороскопы!

Подводя итоги года, я всегда испытываю чувство растерянности. Я становлюсь похож на человека, который в страшной спешке собирается в отпуск, и вот уже через полчаса начинается регистрация на рейс, а вещи толком не собраны, и я комкаю в чемодане одну шмотку за другой, отчаянно вспоминаю — уж не забыл ли что? И, понятное дело, любая забытая вещь напомнит о себе на отдыхе ужасной катастрофой.

Как открывается теперь со всей беспощадной очевидностью, мой персональный год прошел в некоей параллельной вселенной — в Интернете, в наркоманских онлайновых РПГ, в разрушительных для нервной системы сетевых America's Army (кстати, вышла уже версия 2.0a) и Raven Shield, в блаженных PBEM Combat Mission и Laser Squad Nemesis.

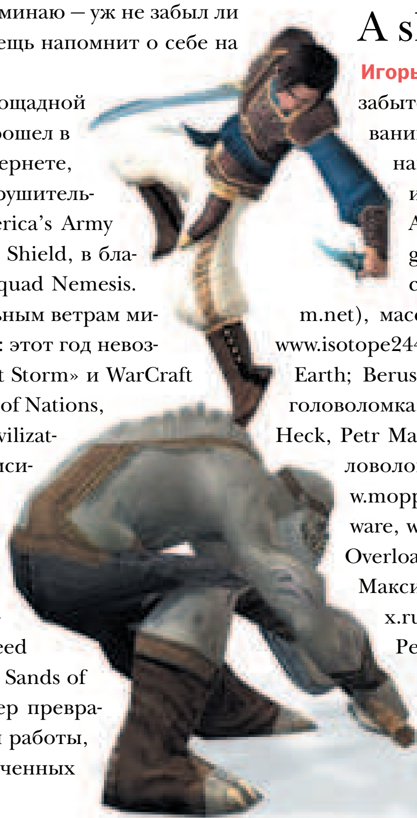
Мой маленький, неподвластный журнальным ветрам мирок, конечно, посещали именитые гости: этот год невозможно представить без «Операции Silent Storm» и WarCraft III: Frozen Throne, C&C: Zero Hour и Rise of Nations, «Космических рейнджеров» и Galactic Civilizations. Окончательно мой островок независимости был уничтожен осенью 2003-го, когда под влиянием момента и Миши Бескакотова была куплена Sony Playstation 2. После того как дома появились DVD с Final Fantasy X2, Soulcalibur 2, Grand Theft Auto: Vice City, SSX3, T.H.U.G., Need For Speed: Underground, Prince of Persia: Sands of Time и Beyond Good and Evil, компьютер превратился, вы не поверите, в инструмент для работы, в последнее пристанище MMORPG, утонченных тактических симуляторов и варгеймов.

И я не вижу причин, почему в ближайший год что-то должно измениться. Извините меня. Если сможете.

Игорь Исупов. Олег Михайлович! Не покидайте нас вот так — без статистики. Она нужна нам, стылым бюрократам, чтобы предъявить читателям НАШИ итоги, а лауреатам призы. Не оставьте нас, Олег Михайлович, в этом порыве!

Олег Хажинский. Вообще-то я вместе с партией и народом. Плоть от плоти. Поэтому нате вам, если вы так настаиваете: Лучшая — Grand Theft Auto: Vice City. Гейм-дизайн — Prince of Persia: Sands of Time. Видеоряд — Need For Speed: Undeground. Звукоряд — Need For Speed: Underground. «Левая резьба» — «Космические рейнджеры». Стратегия — «Операция Silent Storm» (runner up — Rise of Nations). Экшен — Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield. РПГ — The Temple of Elemental Evil. Симулятор — «Ил-2: Забытые сражения». Разработчик — Nival Interactive. Издатель — Ubi Soft. Спецприз — Combat Mission: Afrika Korps.

Игорь Исупов. Огромное спасибо, Олег Михайлович!



Коллеги, поскольку на часах уже 0:40, я бы тоже ограничился перечислением «своих выборов» (там где они есть), после чего «счетная комиссия» быстро-быстро все подсчитает и явит нам окончательные итоги. Нет возражений? Эй, возражений нет? Сладкое посапывание — знак твердокаменного согласия. Итак, я люблю: Prince of Persia («Лучшая игра», «Лучший гейм-дизайн», «Лучший видеоряд»), «Операцию Silent Storm» («Лучшая стратегия»), Nival Interactive (как «Лучшего разработчика») и Ubi Soft (как «Лучшего издателя»). Ну а свой специальный приз я бы вручил замечательному онлайновому автосимулятору Live For Speed S1, о котором вы дружно забыли.

А теперь — НАШИ итоги. См. их на стр. 51!

А shareware?

Игорь Исупов. Нет, shareware/freeware-творчество не забыто. Вот какие игры предлагались к .EXE-номинированию в этом году (все они, к слову, публиковались на наших дисках — смотрите, читайте аннотации, играйте, составляйте собственное впечатление): Airstrike 3D: Operation W.A.T. (Divogames, www.divogames.com/airstrike/index.html), вертолетный скролл-шутер; Alien Shooter (Sigma, www.sigma-team.net), массакр-шутер; Atomic Cannon (Isotope244 Graphics, www.isotope244.com/atomic_cannon.html), аркада, клон Scorched Earth; Berusky II (AnakreoN, www.anakreon.cz/Berusky2.htm), головоломка; Enigma (Siegfried Fennig, Martin Hawlisch, Daniel Heck, Petr Machata, Ralf Westram, www.nongnu.org/enigma), головоломка; Gerbera Quarry (Moppi Productions, www.moppiproductions.net), нечто; Helium 3D (Hydride Software, www.planetiso.com/helium), аркадная головоломка; Overload, она же ()VERlOA[) (Fullscreen Games, то есть Максим Китаев, Игорь Никоноров, FSGames@yandex.ru), настольная логическая игра; Poing!PC (Binary People ltd., www.binary-people.com/game.php?id=12), арканоид, клон Poing (Amiga); SpacePod (Bill Purvis, David McGrath (Pobusta Entertainment), www.spacepod-game.com, www.akella.com/pub-spacepod-ru.shtml), 3D-аркада-в-космосе; ThinkTanks (BraveTree, http://bravetree.com/Games.html), аркада, шутер (игрушечно-танковая, заводная); Ultranium 4 (Jadeware, www.jadeware.org), акрада (арканоид + скролл-шутер); X-Hex (Ambient Software, www.x-hex.com), настольная экшен-стратегия.

Ашот Ахвердян. Мною был внимательно просмотрен любезно выданный начальством CD, после чего я решил отдать свой твердый голосок за упразднение этой номинации вообще.

В самом деле, это же какая-то олимпиада среди инвалидов. «Лучший вокалист караоке-2003». Сколько получил бы Airstrike 3D по почившей рейтинговой системе, ежели без скидок на его shareware-происхождение? Причем в это первенство среди убогих не была включена вышедшая в этом году Live For Speed S1, а ведь она — натуральный shareware (тут и схема распространения/продаж, и команда разработчиков в два с половиной человека, и устаревшая графика и т.п.). И, если не ошибаюсь, в прошлом какой-то из хитов id распространялся тоже по схеме shareware, да? Но ведь никто не называет shareware-играми ни Live For Speed, ни DOOM,

потому что это настоящие, «взрослые» проекты, не требующие поблажек, и тот же LFS участвует у нас в общем симуляторном забеге. Короче, долой скидки «для самых маленьких»!

Игорь Исупов. Ашот, я умоляю, ну зачем это? Если ты НЕ ХОЧЕШЬ даже вникать в то, что есть shareware-игра, то к чему все это?

Ашот Ахвердян. На мой взгляд, в лагерь shareware входят два типа игр (случайных прохожих из мира «взрослых» игр я не считаю — скажем, примерно через месяц после выхода Temple of Elemental Evil игра стала распространяться в т.ч. и по shareware-схеме):

Тип 1. За неимением или незнанием нормального термина я называю такие игры «абстрактным ретро». Это арканоиды, логические игрушки и т.п. (H-Hex, Enigma, Gerbera и т.д.). Сюда же я отнес бы и очередные воплощения давным давно знакомых игроформул (Atomic Cannon). Хорошо, я готов поверить, что некоторые пассионарии делают такие игры не ввиду технической простоты (относительной, разумеется) их изготовления, а по причине творческих убеждений.

Тип 2. Те самые «убогие». В отличие от игр типа 1, которым в принципе заказан путь в большой игробизнес, играм типа 2 некого винить, кроме самих себя. Alien Shooter, ThinkTanks находятся в shareware-разделе исключительно из-за своего, скажем так, качества. Эти игры могли бы выйти во «взрослый» игровой мир, если б были сделаны на другом качественном уровне. ОК, я снимаю предложение «давить», все-таки тип 1 — определенный культурный слой, и пусть уж будет. Глядя на эти игры, можно сказать, что какая-то хуже, какая-то лучше, но лично я в них погрузиться неспособен. А тип 2, я считаю, достоин удавления.

Вот такая у меня, значит, позиция. Я опять чего-то не понял?

Игорь Исупов. Ашот, спасибо за снятие тезиса «Давить!» и дальнейшее разъяснение позиции. Как и любая точка зрения, она имеет право на существование, однако свидетельствует, увы, обо дном: ты не понимаешь этой ниши, не знаешь ее, не любишь и, наконец, не делаешь ни малейших усилий для того, чтобы ответить (себе!) на вопрос: а зачем все это? для кого? Призывать тебя к «гуманизму» на примере Миллионов Странных Пользователей по всему белу свету, скачивающих ЭТО и с диким удовольствием в ЭТО играющих, не буду. Детский аргумент. Или удар ниже пояса, если угодно. Что для нас эти миллионы, даже если один из них сейчас перед тобой? Впрочем, один «урок» из этого несостоявшегося примера вынести все же можно: эта ниша огромна, она востребована, она очень активно развивается. Вплоть до того, что про нее стали писать сытые западные глоссиз, они же мурзилки. Почему, а? Почему нам это нравится? Почему особенно красивые идеи в реализации логических игрулек (а я, к примеру, люблю их больше всего) доставляют ни с чем не сравнимое удовольствие? Почему я готов носиться с этим барахлом и подсовывать его под нос всякому, кто хоть сколько-нибудь дышит здесь со мною в унисон? (Почему, наконец, мы выдали летом эту Невменяемую Тему Про Настольные?) А? Да ровно по той причине, по которой АВТОРЫ этих милых маленьких шедевров делают ИХ, их, а не Unreal с Quake'ом. Представь, им это тоже в удовольствие. «Пассионарии», «творческие убеждения»... гм... жлобство и недодуманность. Уж прости. Лакуна в голове. Ашот, это минимализм во плоти. И, частично, наив. Ты ведь в курсе, что есть такие течения в самых разнообразных искусствах, правда же? То же самое. Есть акварель, есть карандашный рисунок, есть шедевры, сделанные обыкновенной шариковой ручкой... и они доставляют и зрителю, и автору не меньший кайф, чем. Вот и все. В общем, еще раз низкий тебе поклон за «отставить давить».

Да, и дело здесь, конечно, не в схеме распространения, муссируемой тобой. Она, как водится, дала название этому течению, но истину не раскрывает ни на копейку. Не спорю, как и везде, есть ремесленники, поденщики, которые подходят под твою «классификацию» (не умеющие работать качественно и пр.), да, они занимаются этим только для стрижки купонов, копируя себя и все остальное из раза в раз, но, Ашот, если ты ни разу не заплясал от радости познавания МАЛЕНЬКОГО БРИЛЛИАНТА, то кого и как ты можешь судить? Нет, словом, «типа два». Есть просто ПЛОХИЕ маленькие (назовем их так) игры.

Те же вещи, которые ты назвал некачественными, лично мне очень нравятся — иначе б не выносил их сюда. (Или ты не в курсе, что я долго это дело отбирал? Из сотен, Ашот, претендентов.) Они такие, какие есть. Маленькие, уютные, красивые, ручной буквально сборки, притертые от и до, позволяющие иной раз визжать от восторга, удивления и радости за то, что автору ЭТО ОТКРЫЛОСЬ, а чаще тихо радоваться тому, что они просто есть и никакие БОЛЬШИЕ бездушные, тупые блокбастеры им не указ. И знаешь, почему? Потому что в каждой из них есть душа.

Ашот Ахвердян. Кажется, уважаемый собеседник, вы усмотрели в моих словах ехидство и иронию? А зря. Я и сам, признаться, пассионарий с творческими убеждениями. Впрочем, оффтопик. Возвращаясь — ведь речь шла не о «давить» всех, кто пытается делать игры вне сложившихся big business рамок. А о том, чтобы забрать скидки за «независимость». Чтобы shareware action или RPG не жили в отдельной резервации, а бились наравне со всеми остальными action и RPG за нашу благосклонность.

Если Alien Shooter — стоящая игра, ПОЧЕМУ в одном культовом журнале ее не рецензировали? Почему натуральный shareware Live For Speed проигрывает, но все-таки бьется за жизнь в океане с многобюджетными акулами, а не в shareware-аквариуме, а в это время Airstrike 3D спрятался в уютном shareware, а не вышел на жестокий общий action-ринг? В общем, теперь я за чистку рядов — чтобы из shareware изгнать игры тех жанров, что имеют свои отдельные номинации.

Наши итоги

Лучшая игра
Prince of Persia: Sands of Time
(Grand Theft Auto: Vice City*)

Лучший гейм-дизайн
Prince of Persia: Sands of Time
(Beyond Good and Evil)

Лучший видеоряд
Prince of Persia: Sands of Time
(Beyond Good and Evil)

Лучший звукоряд
Need For Speed: Underground
(Grand Theft Auto: Vice City, Silent Hill 2)

«Левая резьба»
TRON 2.0

Лучшая стратегия
«Операция Silent Storm»

Лучший экшен
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Лучший симулятор
«Ил-2: Забытые сражения»

Лучший разработчик
Nival Interactive
(Ubi Soft Montreal)

Лучший издатель
Ubi Soft

* Здесь и далее в скобках указан самый ближайший преследователь Нашей Лучшей. Да, как вы заметили, ни квестов, ни РПГ (здесь последнее слово, конечно же, было за ведущим РПГ-тематику Александром В. Вершининым) нынче в числе .EXE-Лучших нет. Не заслужили. Пусть делают выводы и исправляются.

И напоследок, как водится, о душе. Она есть у каждой игры, вообще у каждой. И она тоже может не нравиться.

Олег Хажинский. Shareware 2003, или Попытка структурного анализа... Три удивительной красоты вечера подарила мне редакция. Отложив все прочие дела, я медитировал во плоти, искал (и находил!) ПУНКТЫ ПОДКАЧКИ, сдувался вместе с гелиевым шариком (Helium 3D), решал локальные сокобан-головоломки (Berusky II) и участвовал наравне со взрослыми в орбитальных разборках (SpacePod). На исходе третьего дня стало ясно, что оценить труд уважаемых работников shareware-цеха совершенно не легче, а вовсе даже сложнее, чем выбрать лучшую игру ушедшего года. На курсах молодого УЧУ-бойца нас учили, что главное в «условно-бесплатных» — первые несколько минут. Если зацепило — значит, есть шанс. Если игра оставила равнодушным — лекарства, увы, бессильны.

Вооружившись этим методом, как дубиной, я очень скоро расправился с большинством конкурентов. Изумительная, утонченная Gerbera Quarry показалась мне все же слишком изысканной для почти бесплатной игры. Нельзя так! Alien Shooter на мгновение вызвал желание оплатить продолжение банкета: свора зеленых монстров, несущаяся на всех парах по лабиринту, — невероятно сильный образ, которым не в состоянии похвастаться даже Crimsonland. Однако лучшей игрой года я готов назвать, пусть несколько и неожиданно даже для самого себя, сверхигру будущего Overload от пары ребят из Чувашии. Идея не нова, нечто подобное обитало у меня на iPAQ, однако оторваться от игры невозможно. Есть что-то завораживающее в цепной реакции полупрозрачных фишек с номерками, которые разлетаются по всей доске со звуком лопнувшего кукурузного зернышка. Рецепт погружения таков: выключите свет, сделайте музыку громче и ни в коем случае не думайте над ходом — иначе удовольствие растворится, а вы останетесь.



Михаил Бескакотов. Олег, вы не прониклись Gerbera Quarry?! Как же так?! У нас тут, кажется, журнал об Искусстве, а не о наркотиках!

Олег Хажинский. Возможно, но когда глубокий бас откуда-то из селезенки раскатывается очередным «оккккей» или «ты удивляешь меня», а фишки продолжают чпокаться, и это длится, длится, длится... о каком Искусстве может идти речь? И вообще?

Михаил Бескакотов. А мое первое место — это та самая Gerbera Quarry.

Игорь Исупов. Мое тоже! Астральный, вневременной, мантрический геймплей!

Михаил Бескакотов. ...Во-первых, роботы. Потрясающе. Самые лучшие и самые правильные. Поверьте, я знаю толк в роботах. Во-вторых, это редкий пример того, как кромешный хаос в ограниченном пространстве может обернуться чудесным медитативным геймплеем. В-третьих, сказочная меланхоличная музыка от Sumo Lounge. В-четвертых, демосценические корни. Наконец, в-пятых — это ведь самый настоящий индирект! Жаль, что долго играть не получается — захлестывает светлая, но от этого не менее разрушительная грусть.

Второе место: Alien Shooter. За смелость выпустить такую игру после великого Crimsonland и не менее великого Crusader (no remorse, no regret, baby) и некоторые несомненные в этом начинании успехи. Однако с изометрией граждане из Sigma Team связались зря: для начала следовало бы освоиться с созданием приличной спрайтовой анимации.

Третье место: Airstrike 3D. За умение перебарывать коварного Зеленого Змия и выпускать игры 5 января, за великое множество интригующих вариантов толкования аббревиатуры W.A.T. и, конечно же, за весьма крепкий скроллируемый геймплей.

А теперь несколько слов без протокола. Готов быть битым за откровенное признание, но большинство shareware-игр у меня плотно ассоциируется с прожиганием офисного кислорода мелкими клерками, гоняющими по экрану разноцветные шарики вместо скучной программы «Эксель». Занятие это равноценно плеванию в потолок или, скажем, отвлеченному пролистыванию каталогов из «Икеи».

Игорь Исупов. Ага, это заговор. Пионеры наших бьют!

Михаил Бескакотов. А я уточню! Речь именно что об основной массе всех этих бесчисленных ремейков арканоидов, «Диггеров» и проч. Они же все одинаковые! Три с половиной затертые идеи на полчище головоломок? Тоска зеленая. И, что удивительно, еще почище той, что берет при виде клонированных уродцев среди больших, полноразмерных игропродуктов.

К разработчикам, пытающимся выехать в люди на очередной клонированной корове, не получается испытывать жалости: станет кто-нибудь жалеть двадцать пятого слева продавца патиссонов на овощном рынке? И ведь каждый хочет быть как минимум Пажитновым, подписаться к Reflexive Software и заработать денег на настоящую, взрослую игру. Более извращенного способа сделать карьеру в индустрии, чем разработка shareware, лично я представить не могу.

Но, еще раз повторюсь, все это относится к играм, делающим массовку, которую на наградных мероприятиях принято оставлять за бортом. Частные случаи вроде Bridge Builder или Snood! — разговор особый. Их единицы, но они извиняют существование нездоровой коммивояжерской shareware-практики. И по какому-то чудовищному стечению обстоятельств, в этом году среди номинантов таких игр НЕТ. Все нынешние претенденты хороши, они с легкостью оттяпают пару вечеров вашего времени, но ни

один из них, по моему скромному мнению, даже близко не смог подобраться к нежно обожаемому Crimsonland. Ни по качеству исполнения, ни по элементарной аддиктивности. С «Кримсоном», кстати, связана еще одна вселенская несправедливость: стараниями Reflexive он вышел как shareware именно в минувшем году, сильно переработанный, растерявший добрую часть своей дзенской сущности, но от этого не ставший менее привлекательным. А до этого распространялся совершенно бесплатно. Это означает, что нам либо следует закрыть глаза на предвыборные формальности и пропустить короля без очереди, либо признаться самим себе и читателям в изначальном несовершенстве и необъективности любых голосований, спешно свернуть красную дорожку, а призы переплавить в передний бампер для скаровского «Гольфа». Голосую за второй вариант!

Игорь Исупов. Миша, в комсомол я тебя не приму. Так и передай родителям. Следующий!

Маша Ариманова. «Энигмочка». Поэзия!

Александр Вершинин. Alien Shooter. МЯСО!

Николай Давыдов. Alien Shooter. КРОВИЩА!

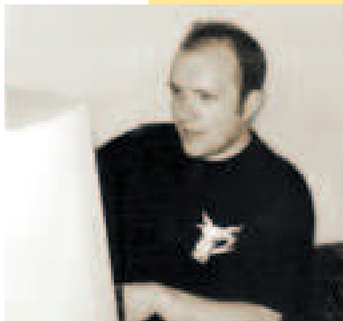
Игорь Исупов. Остальные? Молчание. Остальные не разобрались с инсталляцией и управлением, надо полагать.

Таким образом, легко заметить, что shareware/freeware-игрой года по версии .EXE становятся Gerbera Quarry и Alien Shooter! Виват!

Revolt Games

Алексей МЕДВЕДЕВ, *технический директор*

1 Глядя на ваш список, видно, что никаких революций все-таки не случилось. Много цифр в названиях. Не поленился, посчитал: 15 названий, причем сюда явно не входят сериалы типа GTA или MSFS. Я нахожу это скучным. Порадовало большое количество увиденных мной качественных российских игр. Не только вышедших, но и находящихся в разработке. Огорчило, конечно, отсутствие нашей игры в этом списке.



2 Единственная игра, которая просто не дала мне покоя, — Star Wars: Knights of the Old Republic. Великолепный пример (и исключение из правил, к сожалению) отличной игры, эксплуатирующей раскрученную тематику. Блистательный звук, тексты, разнообразие заданий, отличный баланс, хорошая графика. Также понравились TRON 2.0 и Splinter Cell.

3 Прогресс налицо. Видно, что коллеги растут профессионально. Хочется не отставать от них...

4 Уверен, что в 2004-м ситуация не изменится. Рейтинги продаж в Штатах, например, абсолютно непонятны рядовому русскому игроку. И часто «там» лидируют игры, о которых вы даже не пишете. Показательно.

5 Думаю, следующий год будет принадлежать Half-Life 2. А лучше всего продадутся очередные Barbie и бесконечные The Sims. Увы.

Скажи-ка, Бу, или Два слова о две тысячи четвертом

Игорь Исупов. Можно я задам вопрос, заняв позицию ВНЕ ИНДУСТРИИ? Скажите-ка, Миша, Паша и все-все-все, а чего это они (разработчики, отвечавшие на нашу микроанкету), словно сговорившись, талдычут о DOOM 3, а? Ну выйдет он — и что? Что-то изменится? шутеры, а вместе с ними и КИ, станут другими? генеральную линию шутер-партии засинусоидит в другую сторону? Чем это чудо будет отличаться от? Извините, но «человеку со стороны» непонятно! «Человеку со стороны» ясно только одно: этот движок станет монополистом, и только. Может быть, это и хорошо для... квестов (представляете URU на DOOM 3-моторе?), может быть, это сверхзамечательно для... Machinima (искренне верю, она наконец-то воспрянет, и скоро мы перестанем ходить в кино!), но... тухлые шутеры и прочие КИ, они-то как изменятся с релизом «мессии»? И вообще, вам не кажется, что синтетизм и мультичеловечность, мультигендерность, что ли (это когда не только млад, но и стар, — как с кино), компьютерных игр несколько преувеличены?

Александр Вершинин. Будучи неБу, извините... Мне больно, но местный менталитет ценит лейблы больше родной мамы: от оливье до «Ферре» — до «Феррари» — до «айди СОФТ». За что эта большая страна отдает свое сердце тошнотворному «Квейку-3», простите? За то же отдастся «Думу-3»: за память, за грусть над граненым стаканом и воспоминания о Ежиках, которых и не помнит никто, по чести. За русскосердечную меланхолию, за летающие черепа и за то, каков танкиста был конец. Демос любит идею, а не фактуру. Вот за что они все (ведомые упертым диссидентом Давыдовым) прилипли к X2? За «Элиту», несчастные.

Игорь Исупов. Да, да, товарищ, в свете многочисленных народных голосований (только попробуйте сказать, что наш святой народ-бого- и рогоносец не прав!) я бы обратил самое пристальное внимание на «Икс-2». Вы бы обосновали свою позицию, а?

Александр Вершинин. Чтобы собрать аншлаг на чернушном фильме в «35 мм», достаточно вывести на плакате крупными буквами: «Запрещен к показу в Америке и еще 97 странах». Для народа это первая радость в Ж. Для горячей народной любви к космосиму мы настоятельно рекомендуем: бесконечную звездную систему, сюжетную линию с открытым концом, безбожно задранную сложность — чтобы до первого меча копать три месяца реального времени. Жуткий нетрезвый интерфейс, который не зазубрить нивжисть, укрепит народного игрока в уверенности: перед ним настоящая Elite. «Элитное» мы понимаем как недостижимое и радуемся, сломав не зуб-два, а целую челюсть.

Игорь Исупов. Саша, в твоей «элитной» позиции есть одно уязвимое место: «народный игрок», которого ты укоряешь в приязни к X2, не знает, что такое «Элита». Это медицинский факт, не спорь. Может быть, дело в другом? Скажем, в том, что рецензент, профессионал, слишком циничен, слишком крепко стоит на ногах, слишком то есть приземлен, чтобы позволять включать фантазию в тех местах, где раньше, в дилетантскую эру, она включалась сама?

Александр Вершинин. В этой позиции тоже есть слабое место. А именно «включение фантазии». Быть может, рецензент просто уже повидал СТОЛЬКО, что подыгрывать девелоперам, включая фантазию в правильных местах, уже не хочет? Не маленькие уже, вторую игру выпускают, должны понимать, где цепляет, где атмосфера, а где необоснованно тяжелая работа не ясно во имя чего. То есть мы ведь скачем от слова «профессионализм» по обе стороны фронта, игродела и критика. Один лепит чтобы увлечь, укутать, запеленать и заставить забыться, второй видит неумение первого воспользоваться хотя бы памперсом, помноженное на острое желание этот самый памперс заново изобрести. И чтобы патент был на него записан, а не на фирму «Клинекс»!

Ашот Ахвердян. Не так важно, знает ли народ (рога откуда?) о существовании «Элиты» или нет. Людям хочется — черт возьми, мне тоже хочется — «Морровинда» в космосе. С одной стороны, прав Скар, говорящий «фигня этот ваш Ха-2». С другой, прав и народ, ибо выбора у него никакого. Или X2, или можете отправляться восвояси. А в X2 космос красивый? Красивый. Лететь можно куда хошь? Можно.

А остальное терпели в «Морровинде», стерпят и здесь. По крайней мере некоторое время.

Михаил Бескакотов. Ведь с этими песнями на устах шли в бой еврейские партизаны! Песни про DOOM — символ. Факел эстафеты поколений. В них звучит радость созидательного труда, воспеваются красоты неиллюзорной Страны Мечты, где течет полноводная река Иордан. Песни эти — о собственной земле. Свершившейся надежде. Как в зеркале отражается в них жизнь еврейского ишува. Осушение болот и закладка садов. Насаждение лесов, создание новых кибуцов и поселений и строительство городов.

Иными словами, это из области бессознательного. Демос ведь чего хочет? Чтобы сухо и комфортно, красиво и дорого. Очень, согласитесь, удобная позиция: придумать себе свет в конце туннеля и, сложив белы рученьки на пузе, плыть в направлении Чуда.

Всем известно, что сразу после Q1 id разучилась делать хорошие игры. После смертельной схватки Q3 с C-S и UT стало понятно, что с производством народного спортинвентаря у id тоже не заладилось. Теперь, если по части элементарного гейм-дизайна DOOM 3 окажется Мистером Сублимирующаяся Никчемность, удивятся этому разве что подписчики журнала «Жизнь без органов».

Если восемнадцать раз подряд пересмотреть тизер, становится понятно, что движок DOOM 3 сделает жанр заложником узких коридоров и подвальных комнатушек, в которых так удобно развешивать фонари и вентиляторы, чтобы потом писать в пресс-релизах и на retail-коробках о Фантастической и Практически Неотличимой от Реальности Игре Света и Тени. Стоить он будет при этом столько, что для его приобретения всем квестодевелоперам мира придется скооперироваться и продать всю имеющуюся в наличии недвижимость, теплые вещи на зиму и собственных родителей.

О загадочных созидателях Machinima и вовсе вспоминать не хочется. DOOM 3 сам несется им навстречу с ужасающей скоростью, грозясь превратить 3D-шутеры в бесконечный Scary Movie. Выскочит зомби из-за угла — зритель вздрогнет. Пнет коробку с надписью «.EXE», подивится физике, а там и до титров недалеко.

Однако все сознательные граждане собирают волю в кулак и стоически предпочитают обо всем этом молчать и лишний раз не задумываться. Потому что демос, лишенный своего pocket messiah, начинает противно выть и лезть на баррикады. Кому это надо?

Ашот Ахвердян. Господа, i can't совершенно believe, что вы это серьезно. Какие торговые марки? Третья-четвертая часть абсолютно любой серии может провалиться к черту, стоит только не допрыгнуть. Марка гарантирует интерес, но не любовь (Афоризмы, т.17 с. 356).

Качество визуального ряда есть главное и практически единственное, что об игре можно сказать, не залезая в нее надолго.

DOOM 3 — настолько же принципиально новый уровень в графике, каким в свое время стали 3D-ускорители. Ведь если судить по скриншотам, то за прошедшие (с 3Dfx) годы игры изменились крайне незначительно.

И я тоже жду DOOM 3. Причем саму игру я, возможно, и пропущу, главное — игры, которые пойдут потом и будут обладать таким же уровнем графики. Jedi Knight. Gost Recon. Симуляторы, черт возьми. А то уж который год одни и те же скриншоты, только теперь с новыми стебельками травы.

Михаил Бескакотов. Но движок D3 не будет ориентирован на Открытые Пространства, а тем более на Открытые Пространства Симуляторного Масштаба! Это одна из многих причин, почему не стоит уравнивать D3 и техническую революцию.

Ашот Ахвердян. Чтобы усмотреть последствия, неплохо бы несколько отойти от эпицентра. Стоит уравнивать D3 и техническую революцию, не стоит уравнивать D3 и немедленную техническую революцию... 3D вообще с трудом даются открытые пространства, я знаю. И мои игры будут там далеко не в первом эшелоне, но главное, что КИ уже туда идут. «Дум-3» задаст уровень, как его задавали «Дум-1» и «Квейк-1». Дальше будут подтягиваться остальные — как создатели игр, так и железо. Никто и не ждет, что все окажутся «там» немедленно.

Николай Давыдов. Ашот, ты ошибаешься: с точки зрения движка, использованных приемов программирования и спецэффектов DOOM 3 — совершеннейшая банальщина, выглядящая просто отвратительно. Рассмотри еще раз очень внимательно все скриншоты, ролики и бету, поиграйся в ней с настройками... Все объемные текстуры — это единственный эффект. Убираешь их — и остаются торчащие во все стороны страшенные полигоны... Никакой принципиальной революцией тут даже и не пахнет.

Ашот Ахвердян. Мне как потребителю (т.е. пока я сам не начну писать игры, а этого уж точно не случится) абсолютно не важна техническая начинка DOOM 3, равно как и любой другой игры. Вся подноготная создания КИ — исключительно проблемы разработчиков. Я смотрю на шоты DOOM 3 и вижу, что раньше так

Народные итоги

По результатам голосования на сайте Game.EXE (www.game-exe.ru)

Лучшая игра
1. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
2. Grand Theft Auto: Vice City
3. «Операция Silent Storm»

Лучший гейм-дизайн
1. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
2. Grand Theft Auto: Vice City
3. «Операция Silent Storm»

Лучший видеоряд
1. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
2. WarCraft III: The Frozen Throne
3. Need For Speed: Underground

Лучший звукоряд
1. Grand Theft Auto: Vice City
2. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
3. Need For Speed: Underground

«Левая резьба»
1. «Космические рейнджеры»
2. BloodRayne
3. TRON 2.0

Лучшая стратегия
1. WarCraft III: The Frozen Throne
2. «Операция Silent Storm»
3. «Блицкриг»

Лучший экшен
1. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
2. Grand Theft Auto: Vice City
3. Need For Speed: Underground

Лучший симулятор
1. «Ил-2: Забытые сражения»
2. Colin McRae Rally 3
3. «Lock On: Современная боевая авиация»

Лучшая РПГ
1. Gothic II
2. Star Wars: Knights of the Old Republic
3. Lionheart: Legacy of the Crusader

Специальный приз
1. «Операция Silent Storm»
2. «Космические рейнджеры»
3. Grand Theft Auto: Vice City

игры не выглядели. И сейчас они так пока не выглядят (хотя кое-кто уже пытается). (Кстати, играясь с настройками, можно Q2 легко довести до уровня Q1 – и что из того?) Бету я не смотрел, поскольку сама игра не особенно интересует. Но вот если б Silent Hunter II (кстати, кажется, будет и третья часть) так выглядел, это могло бы (при известном старании разработчиков) изменить игру до неузнаваемости – и я говорю о геймплее, а не только о картинке.

Другими словами... если игра выглядит, как революция, значит – это она и есть. Если в движке нет вообще ничего нового, значит – конкуренты плевали в потолок вместо того, чтобы работать.

Господин ПэЖэ. Друзья, вопросы влияния игр друг на друга – темный лес. Да, влияют. Нет, не особо сильно. Да, один из самых выгодных методов разработки (и его эксплуатируют в хвост и в гриву) – сделать «так же, но лучше», поэтому по стопам DOOM 3 пойдут батальоны шутеров. Нет, другими они от этого не станут, как ни старайся скопировать, а выходит все равно то, что делаешь ТЫ, а не тот, кого ты копируешь. А раз налицо такой разброд и шатания, лично я не взялся бы делать выводы о генеральной линии. Ну, разве что из прошлого опыта можно чуток экстраполировать: быть «как от id» модно, выгодно, современно. Так что куда бы Кармак со товарищи кормило в ближайшие годы ни повернул – туда и индустрия обязательно хотя бы заглянет.

Движок – совсем другая тема, здесь все намного проще. Нынче для написания успешной игры движок уже не очень интересен – успех все сильнее и сильнее определяется бюджетом. А потому DOOM и его движок, безусловно, будут отлично лицензироваться (это удобнее, чем писать «с нуля», особенно для крупных фирм, а именно у них и есть бюджеты подобающего размера). Я даже больше скажу: сейчас написать движок для шутера подобающего уровня способна почти любая сколько-нибудь серьезная команда. Да, опыт скажется – будет чуть притормаживать на сложных сценах, чуть хуже бегать по тонким каналам сетевая игра, но, стараниями разработчиков железа и нежно ненавидимой народом Microsoft, барьер вхождения стал намного ниже. Поэтому «повторить движок DOOM» сейчас не сверхдостижение, а норма жизни. И в этом смысле как суперориентир качества он вряд ли долго продержится. Будет что-нибудь с лицензией очередных «Звездных войн» и с бюджетом в половину от фильма – и движок тамошний ни в чем не будет уступать.

Квесты, машинима и прочие «пиявки на теле индустрии», увы, вообще никому не интересны. Будут? Хорошо. Не будут? Еще лучше, меньше хлопот. Лично мне оно, конечно, грустно, но в море большого бизнеса килькам всегда приходилось несладко.

Но довольно негатива – чего же, собственно, мы так старательно ждем, пускаем слюни, охотимся за слухами? Да просто игру. Хорошую. Пугающую рыком из темноты (о, тот момент, когда на меня выскочил первый Alien в Той Самой переделке DOOM'а!), дающую полюбоваться на шрамы зомби и блеск в глазах солдат... Чуток адреналина в кровь – и мы уже на все согласны. Опять же, романтический флер ожидания повторения чуда... DOOM действительно был единственной и неповторимой игрой нашего детства – и пусть штанишки, испачканные при встрече с кибердемоном, уже не налезают, но помечтать-то о возвращении в детство можно?..

Игорь Исупов. А если пофантазировать: что ждет шутеры? возможны ли прорывы или им уготован путь бесконечного мелкого, ничего по сути не решающего мейкапа?

Господин ПэЖэ. Чего ж тут фантазировать... Смотрим на кино – и видим в этом зеркале наше будущее. Будут шутеры-комедии с парой придурков-полицейских, будут шутеры о киллерах-одиночках а-ля «Леон», будут многочисленные терминаторы, хищники, чужие, помидоры-убийцы и кошмары на улицах вязов. Большинство из названного уже есть – и будет повторяться до бесконечности, удовлетворяя ровный и постоянный спрос. А некоторые еще ждут своей «мониторизации», та же комедия о паре полицейских. И когда появятся – это покажется «прорывом». И таких «микропрорывов» будет о-го-го. Неужели этого мало и нужен обязательно ПРОРЫВИЩЕ?.. Если очень нужно – увы, боюсь, придется смотреть шире и ПРОРЫВНУЮ игру вряд ли получится назвать «шутером» в том смысле слова, который мы подразумеваем сейчас. Какой именно она будет? У каждого разработчика свое мнение на этот счет, и только время рассудит и расставит все на свои места.

Игорь Исупов. А стоит ли ждать т.н. авторских игр?

Господин ПэЖэ. Нечестный термин! Игры живут недолго, товар скоропортящийся, поэтому шансов «лабать нетленку» нет и быть не может. Либо ты дал людям то, что им нужно сегодня, а они тебя за это вознаградили деньгами и любовью, либо ты впустую провел пару-тройку лет жизни.

Впрочем, не могу не оговориться: да, есть люди, которым окружающие не интересны. Эти «чудаки», как раз, и заняты поисками нового, не волнуются, теряя годы жизни, работают не за деньги, а за идею. Они молодцы, их труд, в конечном счете, двигает индустрию вперед. Но это удел молодых одиночек, а не фирм, занятых серьезным бизнесом... 

Юродивые-2003,

или Все, что заставляло нас краснеть, бледнеть, рыдать и дико ржать

Михаил Бескакотов

Концентрация слов «Vice», «Max» и «Prince» на квадратный сантиметр окружающих бумажных пространств становится поистине угрожающей. Все понятно, наши победители и номинанты того заслужили, о них хочется говорить, хочется покупать их коллекционные издания, в них хочется играть и подсовывать друзьям вместе с фильмами Кар-Вая и музыкой Мэйнарда Джеймса Кинана. Вместе с тем смотреть на названия этих игр немного грустно. Не потому, что их мало, нет. Как раз по количеству крепких релизов минувший год нельзя назвать неудачным. Один смельчак с .EXE-форумов озвучил настоящую первопричину: это хиты, ради которых мы просеиваем МЕГАТОННЫ шлаков.

Любуясь ими, чувствуешь себя археологом, всю жизнь искавшим редкий артефакт и нашедшим его ценой откушенной крокодилом руки и жизни, проведенной в песках Сахары. Человеку со стороны не понять, КАКИЕ щи нам приходится хлебать за наши редкие эскапистские радости и ЧТО порой приходится запускать на своих компьютерах, чтобы через призму контраста в очередной раз убедиться в гениальности Vice City.

Анонсы, скриншоты, демо-версии, релизы, патчи, еще патчи и ЕЩЕ патчи – даже если не работать в игровом СМИ, недолго спятить. Мы опасаемся лишний раз задумываться о времени, потраченном на отслеживание новостных лент и поиски жемчужин в куче компоста. Можно до бесконечности врать себе, что одна партия в Raven Shield с легкостью окупает потраченное время. Но если избегать так называемые «все остальные» игры и при подведении итогов относиться к ним как к просто серой куче, КИ-существование быстро превратится в унылые будни. Нет, это не попытка интерпретировать под себя редакторское задание промыть кости Лузерам-2003. Это скорее напоминание, призыв хотя бы раз в год отвести глаза от носителей «Нашего выбора» и свежим взором окинуть ВСЮ индустрию, не забывая ни об одном юродивом.

Я помню, как мучился в августе, инсталлируя демо-версию Yager. Новостные сайты молчали о ней в лучших белорусско-партизанских традициях, и ожидать приходилось разве что очередную блеклую аркадную безделушку. И что в итоге? Одна из самых красивых игр года и абсолютный победитель в несуществующей номинации Old Skool 2003! Кто знает, может, среди игр, оставшихся за кадром, найдется еще не один такой Yager? Может, леворезьбовой Savage, только что (увы!) обнаруженной Олегом Михайловичем, список упущенных имен не ограничивается?

То, о чем я занудствовал выше, далеко не единственный повод выглянуть из уютного гнездышка, где собрались Лучшие-2003, и хорошенько разворошить ненавистную серую кучу. Под грудой сломанных игрушек покоятся некогда кипящие страсти, надежды и упования на чудо. Пробегаться по ним глазами так же интересно, как перелистывать страницы в подшивке дореволюционных газет, – в каждом из нас непременно проснется потаенный архивариус-вуайерист. Кроме того (и это, вероятно, самое главное), можно обнаружить некоторые интересные тенденции, о которых «Vice», «Max» и «Prince» не обронят ни слова, как бы сильно мы их ни трясли.

Надеюсь, призыв будет услышан, и Маша произнесет много теплых слов о Broken Sword 3 и о том, почему этот дрянной, линейный, как сериал про ментов, квест так нравится домохозяйкам и детям, а Скар расскажет всю правду о французской школе РПГ-строения (да, в свое время я не дождался рецензии и попытался играть в Mistmare, страдая впоследствии жуткой зубной болью). Я же достану с полки все номера Game.EXE за минувший год, натяну рези-



новую перчатку и запущу руку в липкие внутренности action – крайне сурового, незамысловатого и этим прекрасного жанра.

Рабы бюджета

Если доставать экспонаты в хронологическом порядке, то первым будет Knight Rider: The Game, играизация древнего телесериала про вооруженного молодчика в Черном Прыгучем Автомобиле. Можно ли назвать эту игру лузером? Вряд ли. Она отродясь не пыталась обратить на себя взоры живых людей, ограничиваясь скромным вниманием персонала Davilex Software и Tri Synergy (кто-нибудь вообще знает, что это за конторы такие?). Ничего интересного эта игра нам не поведает, так, просто заезжий чудилка с периферии, без талантов, устремлений и претензий. То же самое можно сказать и о Will Rock (на этом хронологический порядок прошу считать нарушенным за ненадобностью). Этот артефакт примечателен разве что тем, что к его созданию приложил конечности отряд эмигрантов из мазараши. Ребята со странностями (разве нормальному человеку придет в голову идея клонировать Serious Sam?), но очень быстро учатся: после провала Will Rock они поумерили пыл и на своем сайте вместо фотографии Empire State Building повесили эссе на тему «Как трудно работать на пересечении технологии и искусства». Вот, собственно, и... Впрочем, постойте: Will Rock наглядно демонстрирует невозможность клонировать сказочного, бесподобного «Сэма», интервью о продолжении которого стоит в моих планах на одном из первых мест.

К слову, называя главных Лузеров-2003, мы не станем трогать игры, не попавшие на страницы журнала. Все эти Gods & Generals, Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3 (и т.д. и т.п. из линейки Activision Value), Simpsons Hit & Run, Combat Over Europe... И вовсе даже не из-за отсутствия претензий – с ними у value-братии никогда не было проблем. Просто это другое измерение, где принято собираться за компьютером всей семьей, а цветастые коробки покупать в супермаркете по $19.99, причем только потому, что PlayStation 2 и большой телевизор слишком громоздки для скромного семейного бюджета.

Snowball Interactive

Сергей КЛИМОВ, *продюсер*

1 Год не такой переломный, как 2002, — продолжается голодный паёк, выживет сильнейший, волки как санитары леса, бла-бла. Для тех, кто связан с изданием, картина была знакома чуть пораньше, потому что проекты подписываются за 6-18 месяцев до выхода, — а еще в начале года на площадке лицензирования стало тесно от российских издателей, перерывающих самые отдаленные помойки в поисках чего-нибудь стоящего. Отсюда же, кстати, и обилие второсортных игрушек, изданных в 2003-м на отечественном рынке.



Сильнее всего радует число российских проектов, в том числе и за пределами списка. Молодцы. Сильнее всего расстраивает, что хороших проектов, сделанных небольшими независимыми студиями, мизер: Silent Storm от «Нивала», Gothic II от Piranha и «Черный Ястреб» от Novalogic (кстати, ставший первым за год проектом независимого, частного, издателя, попавшим в Top 5 американских продаж).

Квестов, походовиков и ролевиков стало меньше, на мой взгляд, в силу продолжающегося разделения индустрии на сугубо коммерческих и сугубо хоббистов. Все вернется на круги своя, когда хоббисты научатся думать о позиционировании и продажах — то есть что делать надо не только хорошую игру, но и аудитории «морковку вешать», а коммерсанты исчерпают легкие задачи в мейнстриме и вернутся к старым добрым темам. Хороший пример — Monolith. Хотя TRON 2.0 и заказной проект, притом по лицензии BVG/Disney, команда не просто освоила денежный поток, а сделала свой собственный шедевр. Значит, можно, если захотеть и научиться.

2 Carcassonne от Hans im Glueck/KOCH (конверсия для PC, кстати, сделана украинской командой Meridian). После месяца игры в студии мы не долго думая уже подписали серию на Россию, издаем как «Рыцари и купцы», в феврале. Это карточная походовая стратегия, очень немецкая, в которой из колоды квадратных карт строятся замки, дороги, реки, аббатства, мосты и т.д. Правила простые. Идея изящная. Ничего особенного в версии для PC не появилось, но то, что сделано, — сделано добротно, лишнее тоже отсекли. В итоге имеем походовик с нереальным потенциалом, с дипломатией между игроками, сравнимой с дебатами вокруг «Европы». Партия обычно занимает от часа до двух. Под конец партии каждый ход изменяет расклад для всех игроков и может перевернуть баланс. Самая прелесть в том, что совершенно нелогичные с точки зрения начала партии действия в ее конце приобретают новый смысл, когда приходится выбирать не добро, а зло, желательно, самое меньшее.

продолжение на стр. 59

Расскажи мне об этом

Куда интереснее экшены, с момента анонса подававшие большие надежды, и их манера прогрызать себе дорогу в люди. Вот, например, Chrome: этот шутер сызмальства казался опорой всего восточноевропейского игродевелопмента, а на деле не смог оправдать и половины ожиданий. Со стороны посмотреть – все в нем чудесно. Физика, симпатичный движок, какой-никакой сюжет. Но играть не получалось – по каким-то совершенно неведомым причинам авторы не смогли собрать из весьма качественных ингредиентов цельную игру. Может, потому, что все свободное от забегов в Counter-Strike время посвящали раздаче интервью всем мыслимым сайтам и сочинению «дневников разработчиков» (очень, кстати, популярный среди авторов игропомоев литературный жанр)?

По схожей схеме действовали авторы Devastation. Они так самозабвенно трубили о своем детище, что волей-неволей приходилось им верить и отслеживать игру вплоть до выхода демо-версии, расставившей все на свои места. Затем было очень забавно наблюдать за реакцией некоторых особо впечатлительных сайтов, даже после демо отказывающихся поверить в убогость этого псевдокиберпанкпсевдошутера. А когда релиз получал на www.gamezone.com рейтинг «88/100», становилось страшно за информационное пространство этой чертовой индустрии, утопающей в карамельных рекламных тэглайнах и лжи пресс-релизов.

Однако дольше, эффективнее и беззастенчивее всех зомбировать публику получалось у компаний «Руссобит-М» и Burut CT. Вы, безусловно, знаете эту чудесную историю во всех подробностях. Мне остается только пожелать продолжению «Крида» как можно скорее задохнуться в утробе и сообщить, что по итогам года Ирина С. получает на свой фюзеляж звездочку побольше, чем у других ребят. За самую развлекательную пиар-кампанию. Молодец, Ириша!

Свое болото

А еще в 2003-м целых два первоклассных 3D-шутерных брэнда умудрились вляпаться в какую-то немыслимую пакость и тем самым запятнать свои святые имена.

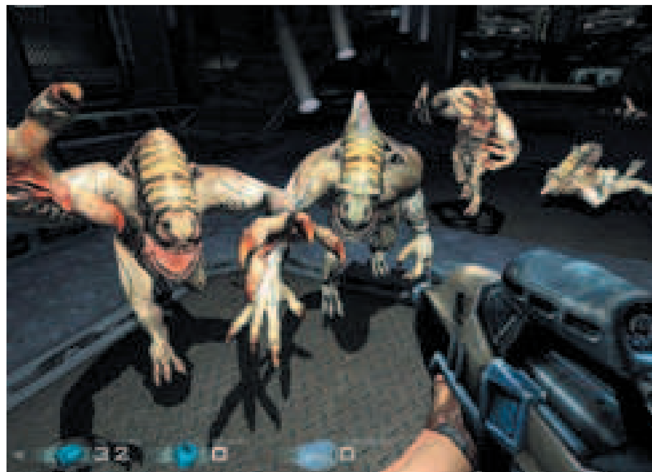
И если с Unreal 2 все предельно ясно (за его разработку просто взялись не те люди), то объяснить появление на свет Contract J.A.C.K. как бы и нечем. Если даже версия о страдающей от безденежья Monolith — правда, то куда делись былые таланты? Впрочем, если Crystal Dynamics после трех никудышных игр сумела разродиться превосходной Legacy of Kain: Defiance, то Monolith имеет полное право проделать трюк прямо противоположный.

Кстати, о Legacy of Kain: Defiance. Эта неожиданно успешная игра — черт из табакерки и пример того, как нужно делать кроссплатформу на ПК. У нее найдется чему научить даже Vice City, не говоря уже о видных кроссплатформенных лузерах. Которых в минувшем году было предостаточно. Вот, например, Red Faction 2: основная ее проблема даже не текстуры (точнее сказать, их полное отсутствие) или общая техническая ущербность. Она стала жертвой слишком мудреных перескоков с платформы на платформу. Как мы все помним, первая часть изначально разрабатывалась для ПК, но впервые свет увидела на PlayStation 2. Вторая долго раздумывала о месте своего рождения и в итоге выбрала опять-таки PS2, чтобы собрать там комплект нестыдных рейтингов и разыграть перед взволнованной публикой классическое возвращение блудного сына. Постановка с грохотом провалилась: играть в 3D-шутер на компьютере при помощи геймпада никто не хотел и вряд ли когда-нибудь захочет.

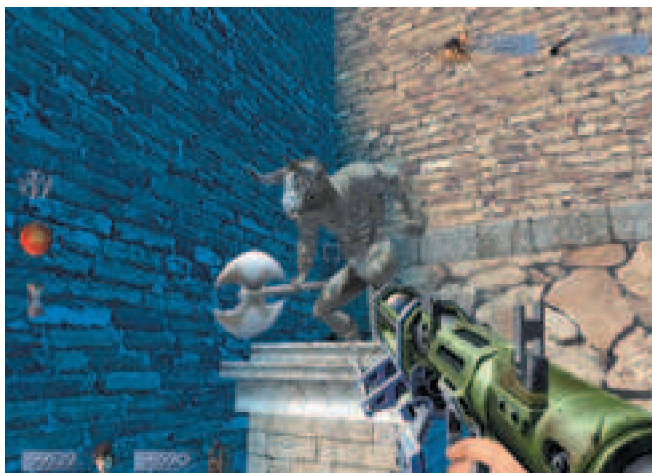
Схожие метания пришлось пережить и городской легенде по имени Halo. Портировали ее без малого два года. Выпустили, подождали, подсчитали, прикинули — а стоила ли игра свеч? — и, как водится, прослезились. И ведь не факт, что Halo получилась бы настолько никакой, не вмешайся в дело Билли со своей дурацкой X-коробкой...



На наших глазах Monolith стремительно взмыла в небеса и, выпустив Contract J.A.C.K., воткнулась носом в морковные грядки — вот прям как эта ракета.



Монстрам из «Крида» следовало бы занять прыти и изворотливости у своих авторов, потративших на «прамошын» и прочие враки больше сил, чем на игру.



Игра Will Rock очень похожа на минотавра с собственного скриншота: делает страшную рожу, размахивает игрушечным топором, разбегается как следует и врезается в бетонную стену. Все вокруг смеются и показывают пальцами.



Теряющиеся в тумане очертания гигантского кольца из Halo — это замечательно. А закрытые пространства там выглядят едва ли не так же, как в обожаемом «Криде».

Мораль из всего этого следует нехитрая: некоторым играм не мешало бы вовремя поумерить свои амбиции, собрать волю в кулак и так и остаться на родной платформе. Особенно это мудрое решение подходит в случаях, когда нет бюджета на яростную раскрутку (как его не было у Capcom с раскосой и слишком сумбурной Chaos Legion), а следовательно — шансов окупить портирование.

Написал все это, и стало страшно: уже в этом году кроссплатформенные проекты оттяпали добрую часть «Наших выборов», а что

же будет в будущем? Что будет, когда выйдет PlayStation 3?! Xbox 2?! Кто-нибудь, откройте благотворительные курсы по качественному переносу консольных игр на ПК! Пожалуйста.

For all audiences

Еще один интересный экземпляр — Enter The Matrix. Те, кто имел возможность сравнить ПК- и PS2-версии этой игры, согласятся, что если бы перед Дэйвом «Просто Bitch» Перри не стояла задача ориентироваться на Черный Тостер, мы увидели бы совершенно другую Enter The Matrix. Но не это главное. Творение Shiny демонстрирует изначальную, неизбежную, фатальную ущербность создания игр по киномотивам. Если провалилась даже «Матрица» с ее интригующей связью с трилогией братьев Вачовски и Перри у руля, то что тогда говорить о каком-нибудь Terminator 3? (Если кто не в курсе, то не страшно: Terminator 3 не взял квалификационной высоты, и рецензии на него в Game.EXE не было.) Да, сложись все чуть удачнее, у Перри получился бы неплохой кунфу-TPS. Но не более. Ведь нельзя всерьез рассуждать о сюжетной целостности и проработке игрового мира, когда от игры за версту несет духом копеечной «сувенирки»! За списком грядущих КИ-шедевров по кинолицензиям можно прогуляться по сайтам Universal, XX Century Fox и прочих уважаемых экспортеров целлулоида. Самый широкий спектр КИ-лузеров будущего. Добро пожаловать в допматериалы!

При этом, конечно, никто не забывает о TRON 2.0 или даже Lord of the Rings: Return of the King, но это типичные исключения, и на общем фоне, состоящем из Tomb Rider: The Angel of Darkness, Judge Dredd и The Hulk (дорогой Фраг, прости, но тебя обманули. «Халк» — ужасен. — Фраг: «Аргументы? Что, часто в нашем обществе случаются ремейки Rampage? Или вам, сударь, и Rampage не нравилась? Вы не любите давить (крушить, мучить) маленьких беззащитных человечков? У вас нет фрустраций, которые просто необходимо выплеснуть на небоскребы Сан-Франциско? Тогда — стреляться через геймпад!»), их просто не было видно.

Snowball Interactive

Сергей КЛИМОВ, ***продюсер***

3 Безусловно, прогресс. Дожили до Первой Российской Онлайновой. Выходят игры, растут зарплаты, расширяются команды. Конечно, тусовка не имеет прямого отношения к числу проектов, а число — к качеству, но связь есть. Опыт начинает влиять на результат. Очень радуют «Нивал», GSC, Maddox Games. Ругать никого не вижу смысла, плохие продажи — и без того горькое лекарство. Хочется всем участникам соревнований пожелать дальнейшего роста при сохранении простоты подхода; европейский — и превосходный французский — фрагмент индустрии сильнее всего пострадал от эго директоров и отцов-основателей.

4 Повторюсь.
Дожили до Первой Российской Онлайновой.

5 Самым продаваемым в России боевиком станет Team Sabre («Операция «Картель») от Ritual и Novalogic, выходящий весной. Прелесть этого совместного проекта — не в полигонах, в дизайне. Технология не сильно изменилась по сравнению с «Черным Ястребом», а вот карты, текстуры, ситуации — те самые, настоящие. Нам показывали оригинальный design document — так в отличие от океана слов в типичных примерах, когда на бумаге все красиво, а играется в гениальный замысел с трудом, 80% документа от Ritual — эскизы мест на картах и игровых ситуаций.
Что касается лучшего, то это Joint Ops («Миротворцы») от Novalogic — новый стандарт для cooperative multiplayer. К сожалению, в России это коснётся только клубов, но тех, кто играет сейчас в C-S, проект сильно порадует. Нормальная система профессий делает необходимой совместную работу, в этой игре плечо напарника ощущается очень сильно, и я первый раз видел, когда больше удовольствия получаешь от того, что вместе удалось провернуть фишку какую-то, чем от того, что в упор из гранатомета расстрелял противника из-за угла.



Ахиллес и Черепаха

Теперь о главном. Никто не будет спорить, что золотая статуэтка Юродивый-2003 по праву достается двум играм, в 2003 году так и не вышедшим. Да, это они: DOOM 3 и Half-Life 2. Half-Life 2 и DOOM 3. Черт, подсчитал бы кто-нибудь количество мурзилочных кавер-стори, в которых мусолились эти несчастные! Сложил бы кто-нибудь все стоны с форумов о них, всенародно любимых, в одну трогательную, задушевную баюльную песню! Ждать эти игры — призвание, традиция, лучший способ недорого и сердито провести выходные и справить Новый Год.

Печально все это. Я сам жду «Думтри» ежедневно по два часа после обеда и по часу перед сном, но твердо знаю, что получу в финале: пешее путешествие в комнату страхов имени самого завалящего Роба Зомби. А в довесок, уже позже, через год или два, — ворох игр «на движке», таких же клаустрофобичных, с обмылочным бамп-мэппингом и ни черта не реалистичным освещением — оно умудрилось приестся уже после трейлера...

С Half-Life 2 не лучше: да, подлые хакеры слямзили код и смастерили пре-альфу. Да, ее не посмотрел только самый ленивый житель Заполярья. Да, все это неправильно и вообще воровать плохо. Но сотрудникам Valve следовало бы плакать не об этом. Рыдать им нужно оттого, что не додумались принять элементарные меры безопасности; что сказочной режиссуры ролик — это именно что постановка, а не реальный геймплей, и продавать они будут не его, рекламный, черт дери, продукт, а игру, которой нет; о том, наконец, что весь Half-Life 2 строится на примитивнейших скриптах. Одно из сильнейших игровпечатлений года: полупрозрачные оранжевые брусья-триггеры в пре-альфе, которыми завален «страйдерский» город из того самого ролика. И это на фоне заверений о ДЕЙСТВИТЕЛЬНО революционном AI. Как после такого может оставаться хоть один человек, считающий, что в офисе Valve разрабатывают что-то большее, чем просто еще один 3D-шутер!.. Как же мне хочется, чтобы у всех этих скулящих с форумов наконец-то открылись глаза: оранжевые брусья. Ярчайшая метафора! Символ самообмана и КИ-блокбастеров. Потусторонний знак, приказывающий немедленно встать из-за компьютера. Клеймо!..

Ладно. И DOOM 3, и Half-Life 2 будут отличными играми, не вопрос. Домохозяйки, младшие школьники и быдло будут в восторге. Но после вранья разработчиков, после всего прилюдно вывернутого грязного белья лично мне к этим играм будет не очень-то приятно прикасаться — элементарные особенности восприятия.

Но вот что действительно страшно: за этими играми не видно будущего. Ни один из приличных 3D-шутеров минувшего года не принес свежих идей. Жанр остановился, он не развивается. Star Trek: Elite Force 2 еще выезжает на приятной графике и крепком дизайне. Достаточно ли этого для 3D-шутеров будущего? Вряд ли.

Каквыяхту

Ненадолго отвлечь от раздумий над туманным будущим ключевого КИ-жанра смогут прыжки и ужимки записного клоуна по имени Counter-Strike: Condition Zero. О нем все забыли еще в сентябре, после четвертого или пятого переноса даты выхода, но так просто врагу не сдается не только Гордый Варяг, но и полумертвая компания Sierra. Вместо того чтобы последовать примеру благородной бабушки-соседки LucasArts и растоптать кокон с почти завершенной игрой, она включает в действие уже четвертую по счету команду разработчиков — Turtle Rock Studios! В портфолио



Сотни комиксопоклонников познали тепло и уют кардиологических центров: вышла Judge Dredd Vs. Death, и сказочный Мега-Сити обернулся нагромождением уродливых ящиков.



Представьте: Counter-Strike: Condition Zero наконец-то выходит, к игре настороженно присматриваются и обнаруживают там глыбу уровня Raven Shield. Успех, признание, тема номера в Game.EXE... Ах, мои больные фантазии.

у этой достопочтенной артели находится порт «Контры» для Xbox и — как это трогательно! — бот для ее же, «Контры», ПК-версии. Игроку в «Бумер» понятно, что этой «игре» уже давно подписан смертный приговор. Но очень все же хочется посмотреть в глаза сотрудника Sierra, полагающего, что если не получилось у Gearbox и Левелорда, получится у шайки безвестных ремесленников, основанной в марте 2002-го. Тем временем счастливые обладатели Xbox плюются и становятся в очередь, чтобы получить назад деньги за C-S и подписку на Xbox Live.

Что это, как не Самый Идиотский Цирк-2003?

Тариф «Глобальный»

Напоследок наблюдение из загадочного мира MMOG. Не секрет, что единственный экшен-ориентированный массивно-многопользовательский проект также оказался тем еще лузером. Речь о Planetside, ежедневно заходя на сайт которой, можно обнаружить неслабый прирост пользователей, проявля-



Ох, не нужно было Иванушке смотреть пре-альфу Half-Life 2. После нее аутентичные пейзажи этого супершутера стойко ассоциируются с полупрозрачными оранжевыми коробками триггеров...



Устав от суеты военных баз, я отправлялся в путешествие по безлюдным и бескрайним холмам и лугам Planetside. И это была лучшая часть игры.

ющих нешуточную активность. Значит это только то, что тысячи человек по всему свету согласны мириться с отвратительным интерфейсом, атмосферой смертельной суеты и еще миллиардом проблем, чтобы пострелять друг в друга из лазерных винтовок. Стало быть, место народной MMO-не-RPG вакантно. Найдутся ли в 2004 году на него претенденты помимо Tribes Vengeance и Soldner, которые, может, и не лузеры, но уж точно не виннеры? Очень интересно.



Стратегии-2003,

или Дизайнеры Nival о судьбах жанра, о времени и о себе

Олег Хажинский

Говорить о судьбах стратегического жанра в приличном обществе принято тяжело и неспешно, под перезвон посуды, подпирая руками мудрые головы. Поиск правильных собеседников занял у меня несколько секунд: конечно, люди из Nival! Почему? Во-первых, офис компании расположен в десяти минутах езды, а под конец года я стал невероятно ленив. Во-вторых, за подотчетный 2003-й титанам российского игростроения удалось выпустить три крепкие стратегические игры: «Блицкриг», «Демиурги-2» и «Операция Silent Storm». И если здесь не знают все о прошлом, настоящем и будущем стратегического жанра, то где, скажите мне, находится это место?

Поздним вечером, когда все порядочные люди уже сидят на диване перед телевизором, в «Нивале» кипит работа. Юрий Маркин, новоиспеченный директор по маркетингу (поздравляем с назначением!), проводит нас с фотокорреспондентом Тазбаш в переговорную комнату и пытается раствориться (дела). В комнате материализуются обещанные знаменитости: Павел ЕПИШИН, Георгий ОСИПОВ и Александр ВАЛЕНСИЯ-КАМПО; несогласованный с руководством Александр МИШУЛИН случайно попадает в наши липкие сети — и тоже остается говорить до ночи! Отменный улов.

У каждого из этих людей за плечами как минимум по одной большой и удачной стратегической игре. Каждый из них сегодня занят новым стратегическим проектом — в качестве руководителя или ведущего гейм-дизайнера. Выражаясь напыщенно, эти люди определяют наше с вами стратегическое завтра. Каким оно будет?

Часть 1: Мутный поток

...В которой участники «круглого стола» пытаются найти десять отличий игровой индустрии от индустрии порно, после чего приходят к выводу, что риск — благородное, но не всегда прибыльное дело.

Game.EXE. Доля стратегических игр на рынке всегда была большой, но прошедший год запомнился каким-то невероятным, неудержимым потоком RTS порой самого сомнительного качества. Кто их покупает, кто в них играет, почему их так много и будет ли этому когда-нибудь конец?

Павел Епишин[1]. Сейчас выходят игры, чья разработка начиналась полтора-два года назад. В то время, как вы помните, случился бум консолей и все бросились создавать игры для PS2 и Xbox. А с чем осталась наша платформа? Разумеется, с играми, которые на PC вне конкуренции, то есть со стратегиями и шутерами. И вот этот вал докатился до прилавков, и мы его (или им?) «огребли»...

Александр Валенсия-Кампо[2]. Кроме того, само определение «стратегии» сегодня крайне размыто. Раньше все было просто: были варгеймы, походовые стратегии и RTS. Сейчас стратегией вполне могут окрестить и РПГ, и что угодно. С точки зрения классических представлений о жанре, Silent Storm, например, нельзя назвать стратегической игрой («Temple of Elemental Evil — стратегия?» — спрашивает «за кадром» Епишин).

---

[1] Павел Епишин, 24 года, ведущий дизайнер проекта «Операция Silent Storm: Часовые». Преподобный Павел является носителем тайного знания факультета высшей математики МИФИ. Агенты «Нивала» вышли на него случайно и взяли еще тепленьким и размякшим после удачно сданных экзаменов и выпускного вечера. После непродолжительных уговоров в застенках «Нивала» Павел согласился сотрудничать с «индустрией» и долгое время работал программистом в проектах «Проклятые Земли» и «Демиурги». Преданность делу и хорошее понимание игровой механики обеспечили ему место ведущего дизайнера в проекте «Операция Silent Storm» и далее везде.

[2] Александр Валенсия-Кампо, 32 года, дизайнер секретного проекта. Александр окончил физфак МГУ и некоторое время работал в таинственном учреждении, известном некоторым под аббревиатурой «ПГКО АНТ». В 1997 году пришел в «Нивал». Работая над проектом «Блицкриг», написал кандидатскую диссертацию по моделированию физических параметров и характеристик боевых единиц на поле боя и после релиза «Блицкрига» был переведен на новый проект.

Александр Мишулин[3]. Рынок готов принять стратегических игр больше, чем, скажем, ролевых. РПГ проходится за сорок часов, стратегия – быстрее. Сколько Final Fantasy в год выдержит рынок? – ну, две. А стратегий необходимо, как минимум, четыре. Каждому крупному издателю нужно закрыть свою нишу. Нишу они закрывают обычно несколькими играми, потому что им конкурировать надо как-то.

.EXE. В индустрии порно каждый фильм приносит очень скромный, но почти гарантированный доход. Сделал десять фильмов – вроде ничего, жить можно. Можно сказать, что издатели RTS довольствуются аналогичным подходом?

Александр Валенсия-Кампо (*очень агрессивно, рубит ладонями воздух. Присутствующие аккуратно отодвигаются на другой край стола*). Я не особенно разбираюсь в тонкостях порноиндустрии, но могу сказать следующее. Гарантированный доход – меньше рисков. Меньше рисков – меньше хороших игр. Раскрученные Generals с точки зрения игры – это НОЛЬ. Если бы на коробке не было написано «Electronic Arts», на эту игру никто бы никогда не взглянул. Люди сделали игру по готовому рецепту, вложили деньги в раскрутку, и вот результат – «макдональдс».



Павел Епишин.



Александр Мишулин. Голливудская киноиндустрия, Саша, покоится на сиквелах. В играх – то же самое. В Command & Conquer: Generals есть свои сильные и слабые стороны. Я не считаю эту игру провальной, в ней есть, скажем, крепкие скриптовые сцены, прекрасный графический движок...

Александр Валенсия-Кампо. ...Есть хит продаж, а есть Хит – с точки зрения геймплея. Таких вот Хитов – с большой буквы – очень мало. Вложившись в маркетинг, можно продать что угодно с очень неплохими результатами (не до конца еще растворившийся Маркин демонически улыбается. – **О.Х.**), но... В стратегиях, на мой взгляд, наметился определенный кризис. Все основные решения себя исчерпали. Разработчики заняты придумыванием разноцветных бантиков. Возьмем тех же «Генералов». Что заставляет Сашу говорить о том, что это хорошая игра, – графика? Украшательство? Но вот новизны для игрока нет никакой. Единственное, чем хороши блокбастеры, – только они имеют возможность диктовать рынку системные требования и заставлять игроков покупать новые, более мощные графические акселераторы. Не каждая игра, не каждая студия, не каждый издатель может заставить несколько миллионов человек выбросить на помойку свои видеокарты и пойти в магазин за новыми.



Александр Мишулин.

Александр Мишулин. Издатели боятся новизны. Это известный факт. Новизна – это всегда риск. Значительно проще вложить энную сумму денег и получить известный всем, гарантированный результат (неустановленный голос за кадром: «Порно?»). Microsoft Games, EA отвоевали на рынке свои территории, создали свои брэнды и прекрасно живут на этих территориях, на своих франчайзах. И никто, в самом деле, не заинтересован в революциях. Каждому известно, что, если мы купим игру от Blizzard, то получим приятную графику, в игру легко будет начать играть, меня будут развлекать, она не будет падать, у меня будет мало проблем и много фана («Макдональдс!» – кричит Валенсия). Или вот, запускаю недавно гениальную совершенно игру неизвестных разработчиков (не стратегию, правда) – и у меня разъезжаются все шрифты. Да, мелочь, кривые руки. Хорошая игра-то! Но настроение испорчено.

Павел Епишин. Я не смог играть в Lords of Everquest – проблемы с интерфейсом управления уничтожили для меня игру. Провел за ней всего полтора часа и бросил. Но поклонники EQ – это очень большая аудитория, они приходят в игру по вполне понятным причинам и готовы терпеть неудобства с управлением. Более того, многие из них вообще не имеют опыта в RTS! Точно так же в Final Fantasy XI приходят люди, которые раньше никогда не играли в MMORPG. Так – осторожно – открываются новые рынки, привлекаются новые люди.

Александр Валенсия-Кампо.

.EXE. То есть вы хотите сказать, что на смену отлюбившим «классические RTS» приходит новое поколение мутантов? Так когда же остановится этот мутный поток?

Все хором. Никогда!

Часть 2: Персональные итоги года

...В которой участники «круглого стола» пытаются вспомнить названия стратегических игр, но кроме Frozen Throne ничего на ум не приходит.

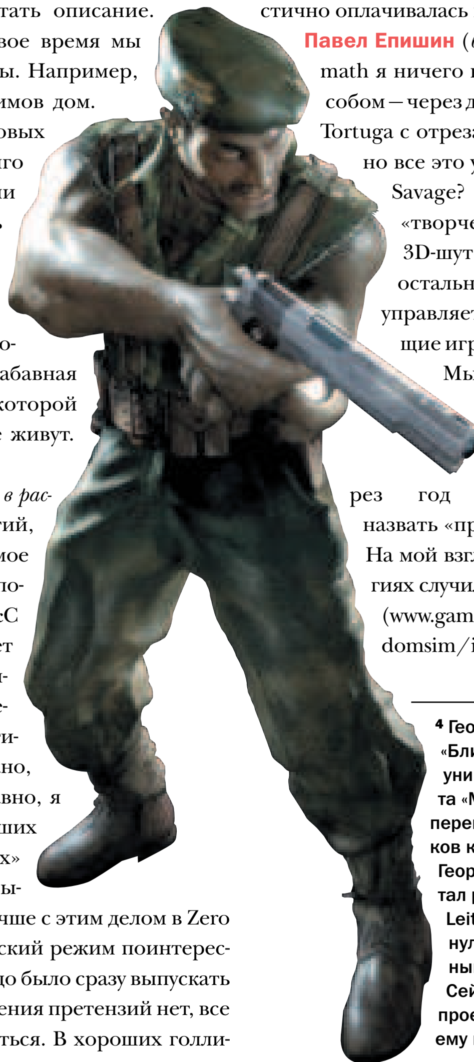
.EXE. Если временно изъять из обращения собственные игры (понимаю, это сложно, и все же) и попытаться одним взглядом оценить стратегические итоги прошедшего года – что за картина получится? Открытия, печали, радости, что запомнилось больше всего?

---

[3] Александр Мишулин, 25 лет, ведущий дизайнер секретного проекта. Образование высшее — ВМиК МГУ. Практически сразу после выпуска трудоустроился в «Нивал», где прошел долгий путь от дизайнера миссий в «Проклятых Землях» до ведущего дизайнера «Тихого Шторма». В «Нивале» известен как заядлый поклонник AD&D, GURPS, MTG, Warhammer, различных настольных игр, РПГ и вообще всего, во что можно играть. Характер нордический, не женат.

Александр Мишулин (*вдумчиво, с паузами*). Больше всего запомнился, наверное, WarCraft III: Frozen Throne... Особенно понравилась компания за орков, да и вообще я питаю слабость к историям от Blizzard. Помню Fire Emblem для GBA (ведущий .EXE-моста изо всех сил бьет Мишулина ногой под столом: консоли — закрытая тема! — **О.Х.**). Или вот еще серию Medieval многие хвалят, но у меня от Shogun остался неприятный осадок: впрочем, я собираюсь вернуться и попробовать еще раз. Неделю назад прошел tutorial — он лучше, здесь меня не сразу убили. Homeworld 2 — я получил то, что ожидал. Правда, я не ожидал ничего хорошего... Из интересного отмечу Ghost Master. Не скажу, что это прорыв, но игра оригинальна. Я сомневаюсь, что она хорошо продавалась. Но это забавно, интересно, индирект. Galactic Civilizations? У меня впечатление, что эта игра оттенила собой Master of Orion 3. Местами это сработало ей в плюс, местами в минус. МОО3 все называют «разочарованием», но я прошел ее несколько раз. И суммарно, раза со второго, мне она понравилась. Это не Master of Orion. Если бы игра называлась иначе и если забыть про плохую графику — все остальное было бы хорошо. UFO: Aftermath — сильно обрезано и сделано не очень хорошо. Но играл много и больше, чем в другие игры. Дошел до «Капустина яра», одолел его — и бросил.

The Sims — с ними все ясно, с ними все хорошо. Играть в аддоны уже не обязательно, достаточно прочитать описание. Играть уже не так интересно, хотя в свое время мы проводили весьма забавные эксперименты. Например, строили оптимальный с точки зрения симов дом. Получалось нечто невероятное: аллеи розовых фламинго (потом оказалось, что фламинго не кумулятивны, и аллею снесли). Там жили две женщины, чтобы не усложнять жизнь сексуальными отношениями. В доме симов оптимально не иметь прямых углов, поэтому все стены строились под 45 градусов. Отсюда вытекали особенные требования к внутреннему дизайну. В ядре Sims забавная оценочная функция, финального вида которой никто не видел, но... в таком, короче, не живут. Разве что симы.



Александр Валенсия-Кампо (*экспрессивно, в расстроенных чувствах*). Никаких открытий, сплошные разочарования. Generals — самое сильное разочарование, пожалуй. Я был последовательным поклонником сериала C&C и Red Alert. Меня очень затягивал сюжет (ведущий всем своим видом выражает всяческое сомнение в возможности употреблять слова «сюжет», «Red Alert» и «затягивал» в одном предложении. — **О.Х.**). Неважно, неважно! Во всяком случае мне было забавно, я говорил: «вот тупые америкосы, как наших русских тупо представили». А в «Генералах» нет сюжета как класса. Там миссии чрезвычайно слабо связаны друг с другом. Чуть лучше с этим делом в Zero Hour. Кроме того, там многопользовательский режим поинтереснее, skirmish... На мой взгляд, Zero Hour надо было сразу выпускать — как первую игру. С графической точки зрения претензий нет, все сделано на высоте, я готов с этим согласиться. В хороших голливудских традициях. Хочешь посмотреть боевик с масштабным «рубиловом» и «мочиловом» — пожалуйста, editors choice! Но глубокой мысли с геймплейной точки зрения там нет. Последняя глубокая с философской точки зрения игра — Total Annihilation. Там была цельная концепция. Не просто «давайте здесь у нас будут заводики, здесь — танчики, они будут ездить и друг в друга стрелять». Это жанр. А вот философия (взгляд Валенсии на мгновение теплеет, но тут же обретает прежнюю жесткость и готовность к борьбе. — **О.Х.**)... Горячие блинчики — вот рецепт. Что хорошо у конкурентов — берем, берем, все берем — в одну кучу, перемешать, отполировать, супер. Поэтому и разочарование. Что еще... Commandos 3? Это не стратегическая игра, а пазл. А я пазлы не люблю. Master of Orion 3? Нет. До сих пор играю в предыдущий, запускаю по ностальгии. Immersion не возник. Даже близко.

Георгий Осипов[4] (*с опасением посматривая на силуэт Валенсии в дальней части комнаты*). Frozen Throne и, может быть, Generals — если бы не жуткая политкорректность... точнее... политизированность авторов. Жуткая пропаганда. Все арабы — террористы. Приятно играть за плохих орков, но арабом играть в «Генералах» неприятно. Целая нация делается плохой или хорошей в зависимости от решений разработчиков. Последняя миссия — взятие Багдада — вообще ни в какие ворота не лезет. Такое впечатление, что игра частично оплачивалась из правительственного бюджета США.

Павел Епишин (*безмятежно, в хорошем темпе*). От UFO: Aftermath я ничего не ждал. МОО3 утомил бесконтактным способом — через два часа созерцания окошек на чужом экране. Tortuga с отрезанной экономической частью понравилась, но все это уже было в «Пиратах». Знаете историю про Savage? Нет? Слушайте: как-то на одном нашем «творческом вечере» мне придумалось совместить 3D-шутер с RTS, в котором ты — юнит, а все остальное — как в RTS. Есть коммандер, который управляет юнитами, только вместо юнитов настоящие игроки, которые ждут, когда им дадут поиграть. Мы стали оценивать, смотрели, сколько человек играет в среднестатистическую RTS, в итоге решили, что пока рано — не пришло еще время для таких игр. И вдруг через год выходит Savage. Эту игру я, пожалуй, могу назвать «прорывом года».

На мой взгляд, последний серьезный прогресс в стратегиях случился вместе с Majesty: The Fantasy Kingdom Sim (www.gamespot.com/pc/strategy/majestythefantasykingdomsim/index.html). Мы были уверены, что издатели

---

[4] **Георгий Осипов, 32 года, руководитель проекта «Блицкриг-2». Выпускник ВМиК МГУ, по окончании университета Георгий работал руководителем проекта «Морские легенды» в компании «Диалог», а затем перешел в «Нивал», став одним из первых сотрудников компании. Завершив первую часть «Аллодов», Георгий на некоторое время покинул «Нивал» и работал руководителем проектов в компаниях Matrox и Leitich. Чуть позже он покаялся и с повинной вернулся в родные стены, где успел внести существенный вклад в разработку первой части «Блицкрига». Сейчас занимает должность... да, руководителя проекта «Блицкриг-2», и это, по слухам, доставляет ему несказанное удовольствие.**

не сумеют добраться до второй части, – но вторая часть будет, и это приятно. В прошлом году забавно было участвовать в бета-тестировании Frozen Throne: игра менялась каждую неделю, и следить за работой Blizzard было чрезвычайно интересно. Игра очень быстро эволюционировала – одни стратегии умирали, новые появлялись...

Часть 3: Ожидание Кусто

...В которой эксперты из Nival наперебой метят RTS-тенденции ближайшего будущего.



Георгий Осипов.

.EXE. Раз уж мы с вами решили, что жанр стратегий в реальном времени магическим образом не исчезнет в следующем году, то вот вам задача: обрисуйте RTS-контуры недалекого будущего. Чего нам ждать?

Павел Епишин. Интерфейс RTS станет окончательно и бесповоротно стандартным. Игрокам не придется разбираться в управлении, освободятся время и силы на другие удовольствия. Продолжится сближение стратегий и ролевых игр – уже сейчас по картам бродят команды и выносят всех подряд (Spellforce, Lords of Everquest). Другое направление, которое тоже будет развиваться, – игры с участием огромного количества мелких юнитов. Нечто вроде «Казаков», но на другом технологическом уровне. Третье возможное направление, как полагают маркетологи, – игры с «потрясающей воображение» деталью, например, «слоном, который бивнями расшвыривает пехотинцев». Если разработчики объявят, что у них в игре десять таких «слонов», игра... вполне может пойти. Приближайте камеру и наслаждайтесь зрелищем. Бивни, слон, выкидывает, летит (Павел вскакивает с места и начинает показывать, как слон будет раскидывать юнитов бивнями. Увлеченные повествованием, присутствующие медленно встают со стульев и начинают двигаться в ритм воображаемым бивням, издавая невнятные звуки. В этот момент в дверном проеме образуется голова Орловского: «А, работаете? Ну работайте, работайте». – **О.Х.**)...





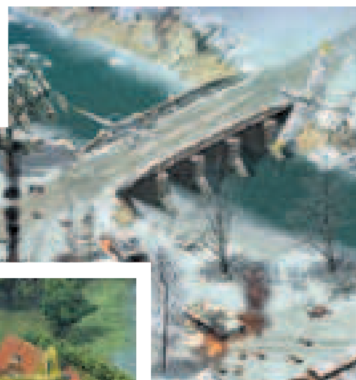
.EXE. Так что же, RTS превращается в цирковое представление?

Павел Епишин. Вряд ли. Дело в том, что в таких играх тебе позволяют либо думать и принимать решения, либо любоваться красотами. В Homeworld были потрясающе красивые сцены – например, когда по очереди отваливаются преследователи. И если тебе нечего делать, ты за этим наблюдаешь. А если у тебя серьезная миссия, в которой надо что-то оптимизировать и стратегически мыслить, тебе просто некогда все это смотреть и играешь ты на тактической 2D-карте, двигаешь точки.

.EXE. А что с космосом? Тема закрыта?

Александр Валенсия-Кампо. «Космос» пойдет в ту сторону, в которую пошел мультик «Планета сокровищ» Диснея. Очень красивый, игрушечный, абсолютно ненастоящий. С хвостатыми кометами, в кислотных цветах, 2D. Уверен, мы еще увидим космические RTS.

Кстати, об играх с «толпами юнитов». Налицо жанровый «просад». Все переключились на трехмерный движок, который не позволяет иметь большого количества юнитов. То есть не дает устраивать массированного «рубилова», на грани гротеска. А это один из веселых моментов. За что любят DOOM – за то, что монстры были тупые, но лезли толпами на твою «пушку». Ты входил в экстатический транс, разрывая очередную сотню. «Казаки», кстати, на этом выехали. Разработчики обязаны уйти в 3D, чтобы обеспечить качество картинки. Но технологически 3D еще не позволяет им делать достаточно зрелищные спектакли, эпические баталии.



Павел Епишин. Между прочим, в видеокартах nvidia заложены возможности почти бесплатного отражения множества одинаковых юнитов. Просто пока мало кто ее использует.

.EXE. А что еще мы потеряли с тотальным переходом стратегий в 3D?

Павел Епишин. Потеряли множество мелких деталей. Помните Fallout – кастрюли ржавые, миски, мусор всякий. Однако догоняем же – в «Блицкриге-2» будут детали, грязь. Ощущение потертости мира, реалистичность. Раньше, правда, приходилось рисовать потертость с одной стороны, а теперь со всех сторон надо рисовать – кое-кому работы прибавилось (улыбается, давая понять, что работы прибавилось кому-то другому. – **О.Х.**).

Александр Мишулин. Обрели, пожалуй, больше, чем потеряли. Анимации стали лучше. В первом «Блицкриге» была проблема с упаковкой спрайтов. Даже писали специальные «утрясалки». А теперь мы можем каждому юниту давать в руки любое оружие, текстуры перерисовывать не требуется. В результате мы совершенно на халяву получили кучу народа с самым разным оружием. Причем анимации со временем будут становиться все сложнее. В Silent Storm, например, персонажи двигаются по фазам: поднялся, повернулся, пошел – как в 2D-игре, чистая эмуляция. А уже сейчас мы можем «морфить» все три фазы: персонаж встает, одновременно с этим поворачивается и начинает идти. Вот тогда и будет то, что ни в каком 2D никогда в жизни не получится. 2D там и рядом не стояло.

Георгий Осипов. RTS станут более сложными. Сравните WarCraft 1, 2 и 3. Аудитория растет, а возможностей в играх все больше. Раньше «горячие клавиши», на которые «сажались» группы юнитов, – это было нечто из другой жизни, сверххардкор. Из-за того, что рынок становится шире и уже больше миллиона людей играют в WaCrfaft и C&C, – пик этой пирамиды легче воспринимает «продвинутые» инструменты управления.

Часть 4: Ветер с Востока

...В которой корреспондент .EXE раскапывает секретный источник вдохновения гейм-дизайнеров Nival и тут же закапывает его обратно.

.EXE. Среди трех стратегических игр, которые Nival выпустил в прошлом году, две — походовые. И если меня не подводит интуиция, вы не собираетесь навсегда оставлять TBS-нишу. Какими, на ваш взгляд, будут походовые стратегии в ближайшем будущем?

Павел Епишин. На этот счет есть две точки зрения. Первая: походовые стратегии надо упрощать. Красивый, линейный сюжет, нечто в духе Final Fantasy X. Аргументация такая: широкие зрительские массы это любят, мы расширим аудиторию. Вторая точка зрения: «Вы что! Мы пробовали! Commandos 3! Упрощали! И что получилось?!» Мол, опытные игроки недовольны — говорят, что за фигню вы нам тут устроили, оригинал был лучше. А новую аудиторию Commandos 3 зацепить не удалось. То есть правило такое: хорошие походовые стратегии лучше не упрощать. Есть сложившаяся аудитория — и хорошо, лучше ее не трогать, пусть она лучше за счет друзей увеличивается.



.EXE. Silent Storm пришлось сильно упрощать?

Павел Епишин. Руководство требовало, чтобы игра была максимально «казуальной». Приходил мрачный Девишев и шипел: «Вы что делаете! Меня убили! Сразу! Я вообще не смог в миссию попасть!» Он же теперь по должности должен казуалом прикидываться (добродушный смех в студии. — **О.Х.**)... Народ считает игру «казуальной». Есть программист, взрослый уже, за 30, в свободное от работы время переписывает код Silent Storm. Писал нам ветеран войны, жаловался. Хардкорные игроки недовольны: «Что вы нам сделали, где здесь реализм, так в жизни не было!» То есть hollywood style у нас в стране не всеми был принят на ура.

Александр Мишулин. С «голливудским стилем» в Silent Storm все в порядке. «Я выстрелил, он выпал из окна, УАУ!». Вот ради этого «УАУ» все и замышлялось.

Павел Епишин. Игра изначально планировалась чисто походовая. Карты у нас небольшие, поэтому вполне. Но издатель пришел и сказал: ребята, так нельзя. И программисты предложили: давайте делать RTS с «паузой», как в Baldur's Gate, все получается. А не получилось. Почему? — смотри: ты отдал приказ двум людям одновременно и запустил игру, и теперь, чтобы посмотреть, что у каждого происходит, придется... разорваться.

А у нас — посмотрел на одного, увидел, как персонажи покатились, стены развалились, получил моральное удовлетворение, посмотрел на другого. Причем многое от RTS на самом деле осталось. Например, можно выбрать всех персонажей рамкой и «всеми» кинуть гранаты одновременно. Будет очень большой «бум». Многие нам писали: это что, ошибка? Или, например, можно стрелять всеми юнитами в одну цель одновременно. Забавно...

Люди в письмах требуют, чтобы враг двигался тоже одновременно. «Видите, говорят, я же могу синхронно своих агентов двигать, а почему он нет?» Программисты посчитали — говорят, не вопрос. Полгода — и готово: перепишем весь AI. А дело в том, что там очередность заложена в архитектуре... В общем, походовые стратегии рано списывать со счетов.

Александр Валенсия-Кампо. Дуализм, однако! С одной стороны, TBS — это, как правило, хардкорный геймплей. С другой (и это, на мой взгляд, хорошо показал Silent Storm) — походовые игры имеют на порядок больше возможностей сделать картинку красивой. А это очень важно для всех, в первую очередь для той самой «широкой зрительской», вокруг которой все суетятся.

Александр Мишулин. И вот еще что важно отметить. Результатом более плотного, так скажем, вхождения игровых консолей в наш быт стало сближение, может быть, даже размывание границ между походовыми стратегиями и РПГ. Стоит только на ПК выйти РПГ с пошаговым комбатом, половина журналистов с радостью засовывают игру в «стратегии». Пример — Temple of Elemental Evil. Если бы Fallout вышел сегодня, думаю, игру назвали бы «стратегией с элементами РПГ».

.EXE. Так что, значит, походовый ветер дует со стороны игровых консолей?

Павел Епишин. По техническим причинам на консолях возможны только походовые стратегии. Популярность консолей растет, и это может спровоцировать, в свою очередь, рост популярности TBS на ПК. Культура стратегических игр в Японии — древняя. В Японии их вот сколько (показывает рукой выше головы. — **О.Х.**). Как и РПГ. Мне, например, очень нравится пошаговая стратегия Front Mission 3, скоро четвертая выйдет. Очень хорошо сделана игра.

Александр Мишулин. А я в восторге от Fire Emblem с GBA. На удивление удачная игра. Там лучший за последнее время tutorial, то есть «вход в игру». Тебе дают поиграть и очень аккуратно подкидывают один игровой элементик за другим. Стандартный в стратегиях прием «камень-ножницы-бумага», когда юнит #1 бьет юнита #2, юнит #2 — юнита #3, который в том же WarCraft активно используется. Здесь вокруг него вся игра построена. Обычно его прячут: кто сам догадался, тот постиг суть. А здесь все на виду. Там таких «треугольников силы» несколько, авторы постепенно вводят их в игру, и все это построено вокруг минималистского дизайна. Они эти треугольники разворачивают, вводят юнитов, умения которых перекрывают две из трех сторон треугольника, что делает их сильно полезными, и все это выставлено на общее обозрение — пожалуйста, бери и пользуйся. Только подумай чуть-чуть...

Мое мнение: с консолей будут приходить хорошие, богатые походовые стратегии. Приходят же JRPG, а они близки со стратегиями. Final Fantasy Tactics, например. Появилась одна, будут и другие.

.EXE. Таким образом, европейские дизайнеры черпают вдохновение в многовековой восточной культуре походовых страте-

гий и ролевых игр. И вы предсказываете великое нашествие японских TBS на рынок персональных компьютеров. Как знать, быть может, в следующий WarCraft удобнее будет играть с геймпада?..

Александр Мишулин. Пока не будет найдено некое гениальное решение, которое перенесет RTS на консоли, вряд ли. Разработчики Halo нашли такое решение для шутера. Halo был уникальным проектом. У него есть масса достоинств и отвратительный порт для ПК. После выхода Halo адаптации консольных шутеров на ПК определяются на «раз»: если там регенерируется щит раз в минуту — «велкам», это порт. Так вот, пока не будет найдено столь же удачного решения для RTS — ниша будет пустовать. Хотя рынок огромный и совершенно неосвоенный. WarCraft для PS2 — представляете?

Часть 5: Великое предназначение AI

...В которой Павел Епишин становится искусственным интеллектом и убегает в поисках медика.

.EXE. По старинке стратегические игры считаются «интеллектуальным» развлечением, а игроки обожают критиковать AI — то он «слабый», то «вялый», то вообще «невменяемый». Что происходит с AI в компьютерных играх на самом деле?

Александр Валенсия-Кампо. Как человек, защитивший на «Блицкриге» кандидатскую, я скажу. В этой игре реализован, на мой взгляд, один из самых продвинутых AI в жанре, хотя бы потому, что он действует не только на скриптах, а пытается оценивать противника и предсказывать его действия. В стратегиях AI обычно работает в соответствии с набором правил: если игрок сделал то-то, надо делать то-то... Это даже не уровень кишечнополостных. Это вирус, так скажем. Если бы хороший AI в играх был нужен, его бы давно сделали. Мы проводили эксперименты: AI в «Блицкриге» рвет игрока при прочих равных за 6 секунд. Проблема в том, что AI в играх не нужен. Проблема в том, что игрок не хочет проигрывать.

Александр Мишулин. AI ничего не стоит выиграть у игрока. Если бы мы заставляли действовать его эффективно, все монстры собрались бы у выхода группы игрока из зоны высадки. Компьютер, как это ни печально, быстрее «кликает мышкой» — в RTS у него всегда будет преимущество. В шахматах программа практически одолела лучшего игрока планеты. Но у нас не Каспаров с одной стороны и не Deep Blue с другой. У AI в играх сегодня другие задачи. AI должен подыгрывать, красиво «отдаваться».

Павел Епишин *(хватается за «раненый» бок).* «Ой, мне больно, медик, скорей перевяжи мои раны». Хотя с точки зрения эффективности лучше бы ему не по врачам бегать, а еще разок выстрелить. То есть AI теперь занимается отыгрыванием роли. Если игроку мы разрешаем «манчкинствовать», то AI мы заставляем вести себя «достоверно». Игроки начинают жаловаться на искусственный интеллект, когда тот перестает вести себя ожидаемым образом. Именно в этот момент происходящее начинает игроков раздражать. К примеру, в Silent Storm противник умел стрелять на звук через стены и двери. И получилось не очень интересно. Игрока убивают, непонятно кто и откуда. В стене образуется несколько дырок, и персонаж уже на полу. Ввели проверку — враг стреляет, только если игрок находится в поле видимости.

Георгий Осипов. Во втором «Блицкриге» новые функции AI будут очень заметны. Противник бросается в атаку, отступает. Залегает под огнем. Увидев войска игрока, картинно убегает, приводит с собой подмогу. Хотя на самом деле это глупость большая — с точки зрения эффективности действий.

Павел Епишин. Забавно, но народ в целом склонен идеализировать AI. Однажды у нас на Интернет-форуме появился человек с совершенно безумными заявлениями. Кричит: «Какой AI, какой AI! Я в панцеркляйне, крошу всех в капусту, вбегаю в комнату с противником, расстреливаю всех в упор, лишь один остается в живых, на него не хватает action points. Ничего, в следующий раз хватит. А враг берет автомат и расстреливает подо мной пол. Я в танке проваливаюсь, падаю на первый этаж, а там целый выводок вражеских панцеркляйнов, которые меня выносят на «раз»!».

«Нивал»

Сергей ОРЛОВСКИЙ, *директор*



1 2003 год принес очень много качественно сделанных игр, в основном шутеров и стратегий. К сожалению, большинство этих игр использовали уже проверенные дизайнерские решения, и это немного огорчило. Порадовало (скажем так) то, что для «Нивала» 2003-й был очень плодотворным: мы выпустили три проекта («Демиурги-2», «Блицкриг», «Операция Silent Storm»), и все они получили признание у игроков и прессы. А «Блицкриг» и Silent Storm были награждены многими ведущими игровыми изданиями. И основная составляющая их успеха — именно оригинальность, которая тем не менее не препятствует качеству графического исполнения.

2 Я с удовольствием поиграл в вариации на тему старой доброй «Цивилизации» — Rise of Nations и Galactic Civilizations. Им и впрямь в какой-то степени удалось оторвать меня на несколько дней от действительности.

3 Российская игровая (вместе со всем восточноевропейским рынком) продолжала свое динамичное развитие. А значит, интерес к нам только растет. Пока нас выгодно отличает наличие оригинальных концепций на фоне западной «блокбастерности». Возможно, эта тенденция сохранится и в 2004 году — и тогда отечественная индустрия завоюет еще более сильные позиции на мировом рынке. В числе российских проектов 2003 года, которые меня приятно удивили, отметил бы две игры — это «Космические рейнджеры» и «Магия войны». У обеих «цепляющий» геймплей и при этом хорошая графика. Возможно, они и не станут хитами на Западе, но в них, несомненно, чувствуется душа.

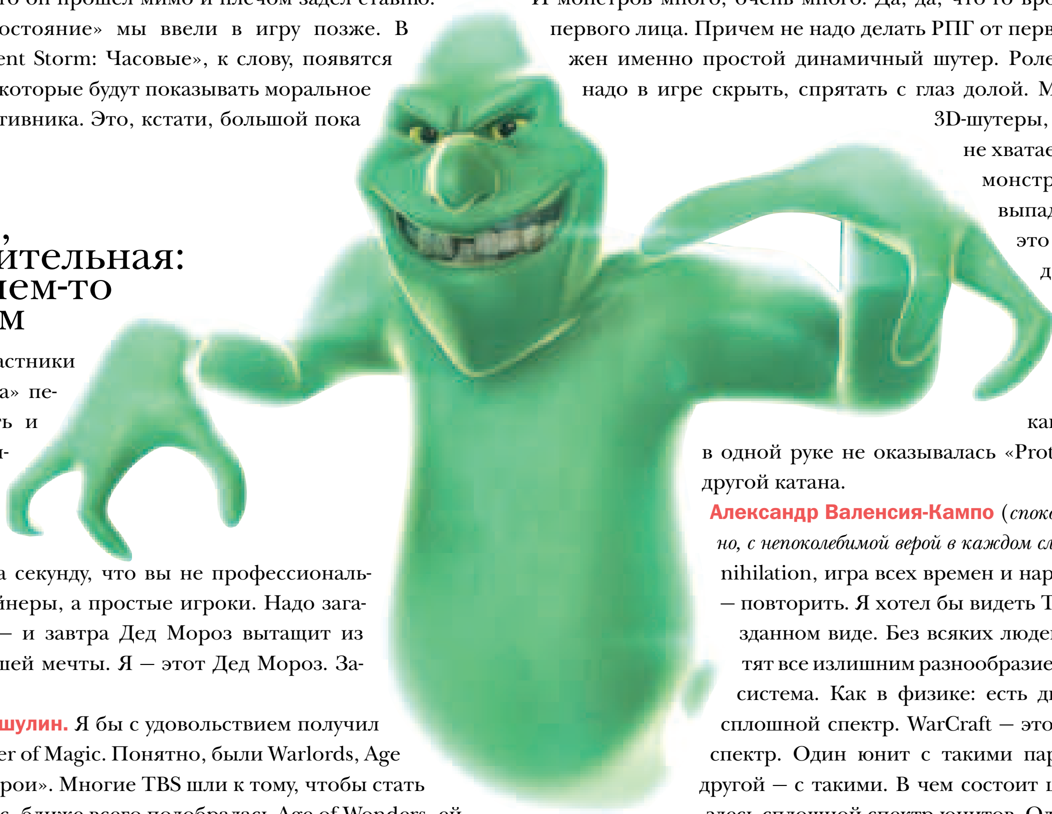
4 Основная тенденция мирового игрорынка, которая перейдет и в 2004 год, — усиление влияния лицензии. Все больше игр выходит по известным, раскрученным фильмам, книгам... К счастью, пока это не влияет на качество игр. А вот кино, к примеру, плохо справляется с этой тенденцией: каждая новая «Матрица» хуже предыдущей...
Другая тенденция — возврат интереса к ПК-играм на фоне потенциального спада консольного рынка. Но это временная тенденция — до выхода игровых платформ нового поколения, однако в ближайший год она сохранится. Уже сейчас видно, что Nokia N'Gage не оправдала ожиданий разработчиков, да и новая Sony Playsation X тоже не сможет возродить интерес к консольным играм.

5 Говорить о западных играх неинтересно, поэтому остановлюсь на российских проектах.
В 2004 году за звание лучшей будут конкурировать в основном четыре игры: «Периметр», S.T.A.L.K.E.R., «Вторая мировая» и «Операция Silent Storm: Часовые».
Я бы назвал лучшим «Периметр» — благодаря интересному геймплею и оригинальной идее. Что касается лучших продаж, то тут лидером может стать S.T.A.L.K.E.R. — в том случае, если геймплей игры будет на том же уровне, что и графика (на данный момент ее выгодно отличает стильная визуальная составляющая).

Человек был в полном экстазе, он решил, что AI заманил его в ловушку и устроил групповое изнасилование.
Рассказываю, что было на самом деле. Компьютерный персонаж, стоя рядом с игроком, постарался навести на него автомат, но не смог. Программисты поставили проверку – не засовывать оружие в части тела человека, поэтому он опустил ствол, чтобы стрелять, условно, в пятку. Промахнулся, пробил пол насквозь, и...
Александр Мишулин. Или такой момент. Стоит группа агентов, вокруг – горы окровавленных трупов, уровень почти зачищен. И тут в окне соседнего дома появляется вражеский персонаж. Открывает окно, вылезает, Interrupt. Игрок жмет «конец хода». Персонаж бесконечно долго смотрит на героев, потом поворачивается, залезает обратно в окно и закрывает за собой ставни. Человек, который это обнаружил, обежал весь «Нивал», с третьего этажа по первый, не переставая кричать: «Он не выдержал такого ужасного зрелища! Горы трупов! Он ушел обратно!».
На самом деле в голову AI это пришло случайно, а окно закрылось, потому что он прошел мимо и плечом задел ставню.
«Моральное состояние» мы ввели в игру позже. В «Операции Silent Storm: Часовые», к слову, появятся пиктограммы, которые будут показывать моральное состояние противника. Это, кстати, большой пока секрет!

Часть 6, заключительная: Сны о чем-то большем

...В которой участники «круглого стола» перестают думать и начинают фантазировать.
.EXE. Давайте помечтаем.
Представьте на секунду, что вы не профессиональные гейм-дизайнеры, а простые игроки. Надо загадать желание – и завтра Дед Мороз вытащит из мешка игру вашей мечты. Я – этот Дед Мороз. Загадывайте.
Александр Мишулин. Я бы с удовольствием получил в подарок Master of Magic. Понятно, были Warlords, Age of Wonders, «Герои». Многие TBS шли к тому, чтобы стать Masters of Magic, ближе всего подобралась Age of Wonders, ей остался один шаг. Но этот шаг еще не сделан. Может быть, когда-нибудь...
Георгий Осипов. Я бы хотел глобальную стратегическую космическую, вроде Master of Orion 3, полноприводную («Может, Stars?» – мрачно шутит кто-то за кадром). Нет, на современном уровне. И, пожалуй, не отказался бы от MMORPG на пиратскую тему.
Александр Мишулин. А что, можно две игры заказать? Тогда мне еще что-то вроде настольного Warhammer. Dark Omen? Этой игре, к ужасному сожалению, не повезло. Суперлицензия, и совершенно неубедительные продажи. Причина ясна: Dark Omen попал под StarCraft. Этот каток задавил тогда немало хороших стратегических игр. Хочу настоящий, походовый. Final Liberation, Chaos Gates, Rites of War – все не то...
Павел Епишин. Я бы сыграл на ПК в свои любимые настольные игры – Battletech, Warhammer. Слава богу, Mordheim настольный мне сделали, называется Final Fantasy Tactics. Кроме того, у меня есть две задумки, которые я с удовольствием получил бы в подарок в уже законченном виде. Вот первая. Обычная RTS, в которой есть нечто вроде космического порта. Это площадка, вроде как стакан, куда тебе из космоса привозят кубики-запчасти. Положили одну запчасть, положили другую. Это похоже на карточную игру, да. Но не клон Magic, а другую – вроде Battletech, L5R, WH-40K и так далее. («Неделя, – говорит Мишулин. – В Warhammer 40K играли неделю, потом надоело»). Ну и что! Зато какая это была неделя! Короче, не нравится кубик, можешь выбросить. Вытаскиваешь их по очереди, строишь базу и потом играешь как в обычную RTS.
Вторая идея такая. Правда, это не стратегия – шутер, в котором ты убиваешь врагов, а из них валятся всякие шмотки, как в Diablo. И монстров много, очень много. Да, да, что-то вроде Diablo от первого лица. Причем не надо делать РПГ от первого лица, нужен именно простой динамичный шутер. Ролевую систему надо в игре скрыть, спрятать с глаз долой. Мне нравятся 3D-шутеры, одного в них не хватает – чтобы из монстров что-то выпадало и я мог это на себя надеть. Людям это нравится – в Silent Storm народ не успокаивался, пока в одной руке не оказывалась «Prototype 8», а в другой катана.



Александр Валенсия-Кампо (*спокойно, размеренно, с непоколебимой верой в каждом слове*). Total Annihilation, игра всех времен и народов. Рецепт – повторить. Я хотел бы видеть TA в ее первозданном виде. Без всяких людей. Люди портят все излишним разнообразием. Игра – это система. Как в физике: есть дискретный и сплошной спектр. WarCraft – это дискретный спектр. Один юнит с такими параметрами, а другой – с такими. В чем состоит цельность TA – здесь сплошной спектр юнитов. Один юнит круче другого по огневой мощи, и этот параметр можно менять плавно. Это война потоков – ты построил систему и следишь за ней. Это единственная реальная стратегия за всю историю человечества, все остальные RTS – тактика.
И второе, если говорить об игре мечты. Если руководство не открутит мне руки совсем, я хотел бы сделать RTS с хитрым многопользовательским режимом. В «Блицкриге», как мне кажется, нам удалось нащупать интересный мультиплейер, отличный от стандарта, введенного WarCraft. Это мое мнение. В «Блицкриге» нам удалось получить специфический геймплей. Я хотел бы его развить.

В чем его специфика? Он привносит в RTS напряжение тактического шутера. Хотелось бы скрестить RTS, условно говоря, с Counter-Strike. Или Raven Shield. Насколько это возможно, и мне кажется — это решаемо. Чем C-S отличается от DOOM? Сколько нужно «насовать» ракет, чтобы враг умер, — несколько штук. А в Raven Shield — одна пуля, и ты труп. Это радикально все меняет. Ты не бегаешь и перестреливаешься, ты не думаешь в процессе, ты думаешь ДО того, как начались проблемы. Можно думать мозгом, а можно думать спинным мозгом. Один выстрел — это слишком мало, чтобы ты успел подумать даже спинным мозгом. В обычном шутере как — тебя начали обстреливать, ты начал реагировать, соображать. Тебе дают достаточно времени. А тут — если тебя начали обстреливать, ты уже умер. Я, может быть, путано рассказываю, у меня самого идея пока еще в голове не осела. Главное — суметь спроецировать эту ситуацию из тактических шутеров на RTS...

Титры и спецэффекты

На часах половина двенадцатого ночи. Все совершенно осоловели. В переговорной комнате душно. Новый год опасно не за горами.

Мишулин (*тихо и монотонно, ни к кому особенно не обращаясь*). Зашел недавно на GameSpot, распечатал список игр на 2004 год, какое-то совершенно нездоровое число, что-то около трехсот. Выписал, что мне будет интересно, стратегий там особенно не было. Будет Rome: Total War. Наверняка выйдет очередной гибрид «Цивилизации» с RTS. Warlords Battlecry 3. Но, понятно, взрыва не будет. Возможно, выйдет несколько интересных игр, которые объявят за три месяца до релиза, — потому что издатели сами не знают, хорошо это или плохо. Из хитов будет Middle Earth от EA. Все понимают, что это будет хит, блокбастер с огромным бюджетом («Обречен на успех», — саркастично добавляет вдруг очнувшийся Валенсия). Всем ясно, что это будет хит, но станет ли он прорывом? — вряд ли. В EA не любят рисковать. Если вдруг выйдет MMORTS — золотая мечта всех издателей, вроде Sovereign, — будет интересно посмотреть. Возможно, наконец появится RTS на консолях...

Александр Валенсия-Кампо (*задумчиво, сквозь дрему*). Я вот обычно не читаю игровые журналы, только картинки смотрю. Но ваш материал прочту обязательно. Интересно, что у вас получится из всего этого бреда, который мы наговорили (кажется, снова засыпает. — **О.Х.**)... RTS — это про эпические битвы. С кем себя идентифицировать. Трудно делать сценарное погружение. Генерала нет на поле боя, не с кем... ты над игрой. Что является крючком в RTS? Контроль, власть над другими (начинает храпеть. — **О.Х.**)...

Павел Епишин (*обращаясь к себе*). Спрашиваю: они действительно это заложили? Не знаю, у них надо спрашивать. Но вы, дизайнеры, вы закладываете? ...стали говорить — снайперы рулят! Я крутил, еще ребята крутили. Черт, опять надо менять снайперов. Решили подождать. Новая волна — скауты сильнее всех! Чуть погодя — то же с гренадерами. И даже нашлись люди, которые уверяли нас, что солдаты вышли слишком сильными. И вот когда мы все это услышали, то сказали: слава богу, игра сбалансирована! (Счастливо смеется, потом выбегает из комнаты. — **О.Х.**)

Георгий Осипов (*пытается встать, но оступается и хватает ведущего за свитер*). ...гномы попсовые угловатенькие! Воспоминания в голове... Борьба с воспоминаниями. Мы всегда боремся с чувствами людей в любой форме — будь то воспоминания, представления, стереотипы, голливудские фильмы...

Корреспондент и фотокор, скомкано прощаясь, бросаются к выходу. Их накрывает по дороге домой.

P.S. После расшифровки записи с диктофона мы были удивлены практически полным отсутствием в ней реплик Георгия Осипова. У читателей может сложиться впечатление, что руководитель проекта «Блицкриг-2» не принимал участия в обсуждении — но это не так! Более того, допрошенный корреспондент показал, что большую часть времени только с Осиповым и общался. Как такое могло произойти — непонятно.

«Никита»

Никита СКРИПКИН, *директор*

1 Как обычно, огорчает обилие шутеров и стратегий (лет десять одно и то же). Хотя, если это приносит основной доход издателям и разработчикам, значит — так тому и быть. Вечно. С другой стороны, известно, что значимую часть в индустрии (и не только в России) занимают российские симуляторы («Дальнобойщики», «Ил-2»), а это не может не радовать.

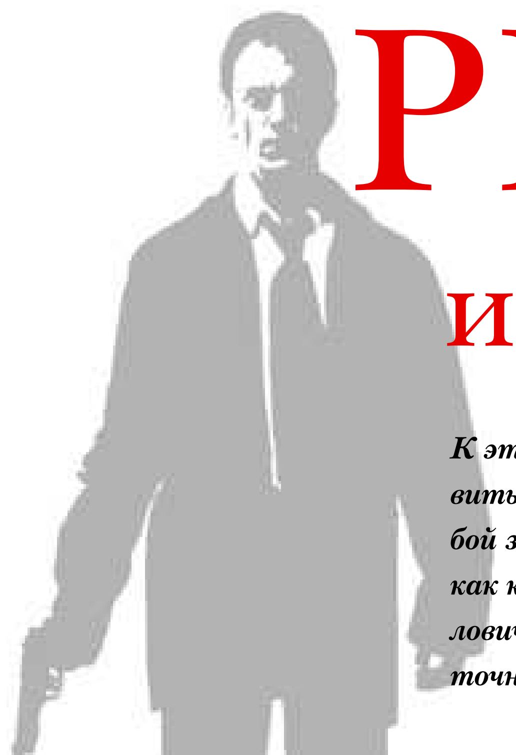


2 Честно говоря, из всего длинного списка пришлось попробовать очень немногое: WarCraft:, Grand Theft Auto... Хотя оригинальностью здесь уже никого не удивишь — это глубокие «мультисиквелы». Но впечатления очень приятные, — когда один и тот же игровой механизм отлаживается и совершенствуется из года в год, это не может не приносить свои плоды. От действительности меня реально оторвала (уже более, чем на месяц) «Сфера». Мотивация очень простая: продукт собственного производства (в MMORPG, в отличие от традиционного проекта, приходится жить «внутри», чтобы понимать, что происходит и что должно быть улучшено или добавлено в первую очередь), однако это затягивает надолго и всерьез... И несмотря на то что игра — «полный аутой», как пишут некоторые ее активные участники на форуме, оторваться от нее действительно очень тяжело.

3 Пожалуй, наиболее значимым событием 2003 (да и 2002-го) года для российской индустрии является начало производства и выпуск проектов под игровые приставки — ведь создание игр исключительно под ПК уже давно стало серьезной проблемой для большинства наших разработчиков. Мне кажется, российским издателям нужно обратить гораздо более пристальное внимание на консольный рынок. Деньги ТАМ, уважаемые господа издатели, и не мне вам об этом рассказывать. Кроме того, не может не радовать все возрастающее качество российского игрового софта, — сейчас никто, пожалуй, уже не может пожаловаться на качество выпускаемых в России продуктов, и западные издатели это тоже понимают.

4 Постепенно приближаемся к «лукьянизации» — по крайней мере Интернет и современные компьютеры уже обеспечивают в отдельных местах и в отдельно взятые моменты потенциальные возможности организации параллельных виртуальных пространств. У нас на столах уже лежат предложения с подобными проектами. Дело за медициной. Если же серьезно, то большие надежды возлагаем на мультиплатформенность будущих игр — это, например, когда ты оторвался от компьютера, вышел из дому и... продолжаешь управлять процессом по мобильнику.

5 Лучшей станет та игра, которая соберет больше всего поклонников, которые будут играть в нее больше всего времени. Конкретные прогнозы здесь неуместны, как не определены и конкретные методы оценки «номинантов». И при этом совершенно не факт, что лучшая игра будет лучше всего продаваться! Как патриот компании очень надеюсь на успех нашей «Сферы». Однако проекты такого класса требуют огромных трудозатрат и полной самоотдачи людей, которые их поддерживают и развивают в течение длительного периода времени после релиза, поэтому у нас еще очень много работы и нервотрепки. Но мы будем стараться!



РПГ-2003, или На дне

Александр Вершинин

К этому выступлению мне пришлось, супротив традиции, подготовиться. Закурил сигару, стукнул бокалом пряного рома, расплылся амебой за новостной хроникой ушедшего года и проглотил ее в присест, как крокодил солнце. А куда ныне без артподготовки? Олег Михайлович Икс не даст соврать, он, как Кашперский, или Касперовский, точно уже не скажу...

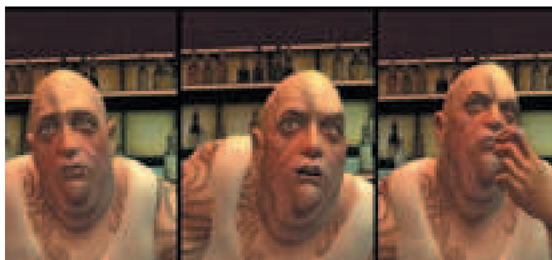
Мою печаль поймет любой Ашот А., да и Маша А. сочувственно сморщит идеальный профиль. Надеюсь, и читатели тоже проникнутся... В 2003-м от Р.Х. на долю ролевого жанра пришлось ровно пять релизов, о которых я уже деловито пожевал траву где-то в недрах голосования. Да, точно: см. воутинг по РПГ'03. Звания Ыгры Уода ни одна из них не тянет — моуджо никак не заводится.

Кленовые недурилки

Зато BioWare еще раз блестяще доказала собственную способность к производству качественных релизов. Две мысли о стиле. Его можно считать сложившимся — после всех BG, NWN и KOTOR. Почерк странный и замысловатый. Мало кто из ныне успешно живущих делает РПГ, более близкие к бумаге, чем к силикону. Кленовые лекаришки, да и все, пожалуй. Вы не за-



Vampire: Masquerade — Bloodlines (здесь и далее). Когда новость о смерти Black Isle пронеслась по злачным местам, многие падали в обморок прямо на пол. А вот у девушки ушли зрачки. Насовсем.



Реакция бармена на коварство Interplay — во времени и эмоциях.



Изрядно похудевшие дизайнеры Planescape: Torment и Icewind Dale пугают прохожих в темных подворотнях просьбами о пяти минутах в Интернете.

мечали: если начинаешь ворошить BioWare-экспириенс, то скорее видится бумага и оловянные солдатики, нежели полигоны и пиксели? И путешествие по сюжету такое же рубленое, словно с клетки на клетку перепрыгивает фишка. Общественность пинает Knights of the Old Republic в ребра, тот ухает, втягивает ноздрей воздух, но стоит на своем: он, конечно, картонный, но и не дурилка, товарищи. Он из BioWare, а некоторые вот из Кронштадта. И ничего. Пожалуйста, в дальнейшем имейте в виду такую специфику фирмы-изготовителя. Ведь вы прекрасно осведомлены, что ожидать от Бабаевского, а что от Бадаевского, oi?

Вакуумное досвиданье

Теперь о жертвоприношениях и днях траура. Чуть больше я расскажу в новостной двухполосице, но основная идея вполне фаталистична: все к лучшему, ребята. Interplay чихала и кашляла крайне подозрительно уже очень долгое время. Все мы думали про «ничего страшного» и «обычный насморк», а вот вышеупомянутые сумасшедшие канадские врачи, влюбленные в РПГ, скоренько определились с диагнозом и решительно отмежевались от почти материнской Interplay-тушки. О мудрости такого решения свидетельствует приключившееся намедни скандальное закрытие самой выкидной РПГ-студии в мире, Black Isle Studios. Единым махом очерствевшая Interplay прищемила зародыш Fallout 3, сделав ему вакуумное досвиданье. На только что обновленном сайте сверкает самородком Baldur's Gate: Dark Alliance 2 для ведущих консолей голубой планеты. И все. Баста.

Ровно шесть

Почему не стоит хмурить лбы. У меня есть ровно 6 причин, и они перед вами.

1) Vampire: Masquerade – Bloodlines (Troika Games). Как показывает опыт Deus Ex: Invisible War, хороший движок может взять и не спасти даже гигантов мысли с бородой Уоррена Спектора. Выставочные наблюдения демонстрируют похожие на DX2-симптомы: крохотные помещения, много темного бетона, один персонаж на сто виртуальных верст. Выводы подтверждаются и опытом: Troika Games, несмотря на «Makes Uber Cool Games», до сих пор так и не смогла потрясти наше воображение каким-нибудь юбером или хотя бы аллесом. С другой стороны, тоже мясо. Так и будем его рассматривать.

2) Gothic 3 (Piranha Bytes). Он неизбежен, как встреча с человеком-горной грядой Томеком Путцки на E3. Наша улыбчивая горушка давно обещает РПГ на новейшей супернатуральной графической тяге. Мы верим и ждем.

3) Bill Roper и Ко. из Flagship Studios. Неизвестно, возьмутся ли они за RTS или RPG, но надеяться на последнее никто не мешает.

4) Feargus Urquhart (Blackthorne, Fallout, Fallout 2, Planescape: Torment, IWD, BG2, NWN) и Obsidian. Молодая компания уже связала себя узами с BioWare: чем не свидетельство здорового духа? В планах – неназванная РПГ.

5) Chris Taylor и незабвенная Dungeon Siege 2 обязаны появиться на наших столах в наступившем году. Иного выбора у них нет.

6) Brian Fargo (мамма-миа: Bard's Tale 2 & 3, Wasteland, Neuromancer, Dragon Wars, JRRT's The Lord of The Rings 1 & 2, Lost Vikings, Stonekeep и пр.) вернулся к Bard's Tale. Нумеро квадро. Чечыре.

Расклад сил налицо. Люди уходят из прежних компаний, чтобы замесить новые и вновь заняться старыми проделками – уже без наросших за десятки лет нахлебников-функционеров. Поэтому бог с ней, с Black Isle. Она нам послужила. Амен или Аум – даже не знаю. Скорее, «Аум».

Deep Shadows

Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ, *продюсер, программист*

1 Относительное затишье всегда обещает бурю. Релизы, намеченные на 2004 год, уже сейчас будоражат воображение! В целом же 2003-й для game-индустрии сложился не хуже и не лучше предыдущего. Разочаровало малое количество захватывающих ролевых игр, но это вполне закономерно — жанр довольно сложный, трудоемкий, требующий терпения, времени и опыта, а если взглянуть на это еще и в контексте достижений компьютерных технологий и бурного развития 3D-графики, то можно и не удивляться немногочисленным релизам полноценных РПГ. Одним из самых радостных событий для нашей команды в этом году является подписание контракта с Atari. Для нашего Xenus — это серьезный шаг на пути к приобретению мировой известности.

2 Порадовать качеством в 2003-м сумели единицы. По-настоящему понравилась GTA: Vice City. Это уже классика, и добавить к этому нечего. Call of Duty отличает бесподобная атмосфера, хотя миссии однообразны. Отмечу также Max Payne 2: с сюжетом путаница, но игра стильная и красивая.
(Оторвать же от действительности не сумел никто, слишком она сурова — весной 2004-го релиз Xenus.)

3 Очевиден прогресс в начинаниях: в 2003 году ряды разработчиков сильно пополнились, появилось много талантливых команд, способных создать интересные игры и вывести индустрию на новый виток развития. Положительным является и все увеличивающийся багаж опыта за плечами отечественного игростроения, основываясь на котором можно грамотно наладить работу начинающей девелоперской студии и достигнуть поставленной цели. А из негативных тенденций отмечу как недостаточное количество качественно новых идей в геймплее, так и очевидные промахи в балансе некоторых игр.

4 Мировое игростроение страдает теми же болезнями: мало качественно новых идей в жанрообразовании в общем и в геймплее в частности. А хорошее — это бум развития компьютерной техники, позволяющий добиваться фотографически достоверной 3D-сцены, реализовывать в играх кинематографические трюки и взрывы, а также продолжать совершенствоваться в физике и AI.

5 Не надо быть пророком в своем отечестве. Полагаю, что такие заведомо культовые игры, как DOOM 3 и Half-Life 2, будут соревноваться и за звание лучшего action 2004 года, и за первую строчку в мировом рейтинге продаж. Ну а в жанре RPG/action мы скромно надеемся на успех Xenus...



Маша Ариманова

Год дракона

Ничто так не ввергает в депрессию, как статистика. Не существует статистики приятных вещей – только статистика самоубийств, авиакатастроф и вышедших в 2003 году квестов...

Согласно таблицам сайта Mobygames, год порадовал нас тринадцатью релизами в жанре adventure. Из них девять нашло пристанище на страницах журнала, два (The Sydney Mistery и CSI) были в той или иной степени разобраны в колонке, а остальные оказались Traitors Gate 2: Cypher (мне нравится тауэровское название игры, происходящей в Вавилоне!) и Riddle of the Sphinx 2: The Omega Stone...

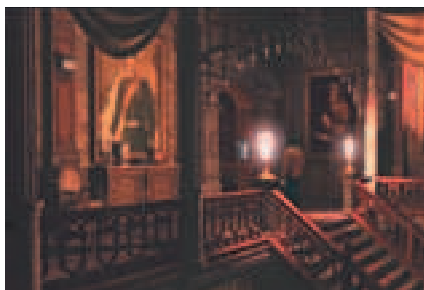
Ох

Когда на Кладбище Отвергнутых Релизов за отчетный год отправляются всего ДВА представителя жанра, это о многом говорит. Интересно, каков показатель релизных отходов в экшен-отделе? Мне рассказывали, что соотношение прошедших-непрошедших планку «вы должны быть хотя бы вот такого роста, чтобы попасть на эти святые страницы» игр у Фрага и Бу примерно 70 к 30, а иногда даже 64 к 36. Наверное, это и есть самый верный показатель того, что у жанра СЕРЬЕЗНЫЕ проблемы: плакать надо не тогда, когда за год не появляется ни одного «Нашвыбора» (тот, что все-таки появился, принадлежит survival horror Silent Hill 2), не тогда, когда по три-четыре месяца ждешь свежего релиза, а тогда, когда в этом жанре даже халтура перестает выходить. В 2001 и 2002 гг. мы могли положиться на Arxel Tribe, Cryo, Microids... Ныне AT на краю гибели и не дышит на «Ганнибала», Cryo – за краем (впрочем, успев потешить нас «Саламбо» – игрой, с которой, по правде сказать, не стыдно уходить, квинтэссенцией принципов фирмы), Microids вроде бы выжила, но, судя по Post Mortem, напрасно. Каким-то чудом мы увидим Syberia 2, которой в нынешних пресс-релизах отводятся две строчки (со словами «мрачная красота» и «обласканный критикой»), вероятно, появится еще новая работа Дженсен.

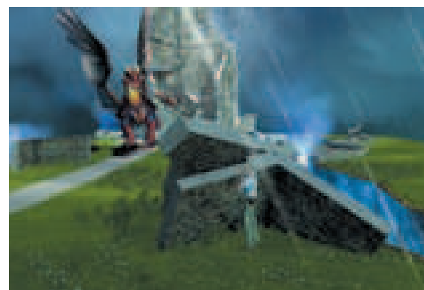
А про фиаско LucasArts вообще умолчу, хотя это тоже кое-что подтверждает: если уж матерый корпоративный монстр убивает курицу, несущую золотые (во всяком случае позолоченные) яйца, из эстетико-сентиментальных соображений, значит, труба дело. Даже Dreamcatcher и The Adventure Company, похоже, приуныли. Покупают у них разве что переиздания старых европейских квестов в США и Канаде, последний хит – Ring II, который, наверное, сме-



Syberia 2. Кажется, эта обласканная критиками мрачная красота все-таки увидит свет в 2004-м.



The Black Mirror — наш специальный приз за уязвление протагониста пикой в глаз.



Broken Sword 3 — волшебен?

тают с прилавков, перепутав с игрой по Толкиену. Ох.

Уорринергейт

И вот в таком бедственном положении мы подплыли к релизу Broken Sword: The Sleeping Dragon, игре, по сравнению с которой, я абсолютно уверена, Full Throttle! 2: Hell on Wheels вышел бы интеллектуальным шедевром. Пропасть между In Cold Blood, где Тони У. и компания, втиснувшись в чужой жанр на чужой платформе, сумели не поступиться принципами и создать самобытный, напоминающий самые ранние вещи Revolution проект, и The Sleeping Dragon неизмерима. Полное размягчение всего. Не нравится думать? Не думайте. Не нравится прыгать? Не прыгайте.

Elemental Games

Дмитрий ГУСАРОВ, *руководитель*



1 Год был просто замечательный для Elemental Games! Выпустив «Космических рейнджеров», мы встали на ножки и уже сносно ходим. Собственно, очень помогли самоутвердиться и пользователи, и пресса. В данной ситуации огорчать может лишь то, что мы еще не умеем летать.

2 В нашей компании на ура пошла игра Battlefield 1942: The Road to Rome, которая уже несколько месяцев прямо-таки заставляет в себя играть. Мультиплейер выше всяких похвал. Правда, мне не хватает в ней мода, подобного C-S, то есть чтобы можно было купить танк, самолет и т.п.

3 Весь год мы ждали схватки двух мегамонстров — Kreed и DOOM 3. Но она не состоялась по причине неявки последнего на ринг. А если серьезно, то в нашем отечестве налицо ровный прогресс. Не могу сказать, что Россия — сверхдержава по производству игр, но, вы знаете, все к тому идет. Причем как по качеству продуктов, так и по их количеству. Приятно. Особенно поразила нас «Операция Silent Storm», чей движок выше всяких похвал.

4 Ничего особенного ждать не стоит. Рынок игр постепенно попсеет, большие компании вытесняют маленькие. Это, безусловно, плохо. Прошли те времена, когда компании делали игры ради идей, сейчас както принято о деньгах исключительно заботиться. Но пользователь этого ведь не замечает, поэтому пусть радуется. Игр-то на полках становится все больше и больше...

5 Да что там прогнозировать — DOOM 3 выходит! Бюджет решает все: и продажи, и качество.

Наши, впрочем, тоже не отстают: «Broken Sword 3 волшебен!»... По-моему, он прозаичен просто до неприличия. И эти ужасные вставки с ящиками! Цель ясна: удлинить время прохождения игры без сложности. Создать иллюзию того, что в «квесте» что-то происходило. Копперфилды недоделанные. Но быть до такой степени ленивыми, чтобы не разработать оригинальных пазлов?! Во-первых, ящики. Во-вторых, козел, волк и капуста. Неужели никого не возмутила такая банальность в ключевом моменте игры?! Не возмутила. Я объясню, почему. Дело в путанице с англоязычным обозначением жанра: адвенчура — это всегда приключение, но приключение не всегда адвенчура. The Sleeping Dragon — идеальная игра-аттракцион, компьютерный и консольный аналог «Пиратов Карибского моря» и «Лиги экстраординарных джентльменов», приключение в смысле поездки по Диснейленду на рельсах. Каков смысл квеста, полицейского, космического или королевского похода к заветной цели, если все препятствия на пути аккуратно подпилены?

Образцовая тоталитарная утопия геймплея BS3 перечеркнула годы мучительной эволюции неистовых action/adventure. Теперь не станет ни action, ни adventure, будет бесконечное падение сквозь декоративную паутину, здравствуйте, интерактивные мультфильмы! Игра, спроектированная суперкомпьютером Линком, инструмент промывания мозгов. А отзывы, отзывы-то какие!!! Буржуйские рецензии – штука, конечно, иррациональная, но не до такой же степени! «Самый интригующий сюжет в КИ за последние несколько лет» (имен, понятно, называть не будем). Вас тоже интригует сюжет, в котором в каждых двух сценах из трех фигурирует размахивающая пистолетом блондинка с фальшивым русским акцентом? По мне так это «Лара Крофт» с хорошо написанными диалогами. Кажется, Элмор Леонард сказал, что первый признак хорошего диалога – это то, что вы не можете про него заявить, будто это «ХОРОШО НАПИСАННЫЙ ДИАЛОГ»...

Так, выходит, это то, что нужно западному пользователю? «Наконец-то в жанре «квест» устранены все недостатки!» Да, командой профессиональных чистильщиков. Отловлены и удушены газом.

А главное – зачем?! Что, BS3 не купили бы, если бы он был настоящим сложным квестом, а не аттракционом?!! Ух, задала вопрос, оглянулась на притихших бледных людей из Cryo, Microids, AT...

Уорринер совершил преступление еще и потому, что в тени «Спящего дракона» совершенно незамеченным прошел пусть и не выбранный нами, но все равно хороший квест URU: Ages Beyond Myst. Я бы не объявила его Квестом года, но в 2003-м это был лучший квест (понятия, между которыми пролегла едва заметная разница... если в году выходит больше одного квеста, один из них будет лучшим, но, по-моему, «Квестами года» могут быть только вещи, хотя бы сопоставимые с «Сибирью», «Пророком и убийцей» или Simon The Sorcerer 3D), просто крепко сколоченная игра, сразу после него – потерявшаяся во времени The Black Mirror (специальный приз за уязвление протагониста автоматической пикой в глазницу) и роскошная декадентская «Саламбо».



URU: Ages Beyond Myst — как ни крути, лучший квест худшего года.



Riddle of the Sphinx 2 планки не взял.



Full Throttle! 2 — несостоявшийся интеллектуальный шедевр!

Железная дорога

Вечереет. В просторном закутке тестовой лаборатории необычно торжественно. Разноцветные коробки и пакетики с пупырышками не валяются где попало, а аккуратно сложены в углу горкой, на потертой коробке из-под монитора Hitachi CM772 сервирована нехитрая трапеза. В камине догорают обломки текстолита, в которых еще можно узнать видеокарту GeForce FX 5200.

За очень центральные процессоры и отдельные гиперпоточные технологии!

Дмитрий Лаптев. Друзья! В этот зимний вечер мы собрались не просто так. Лучшая железка-2003, понимаете? Предлагаю поддержать почин наших впередсмотрящих игроколлег и объявить железкой года что-нибудь глубоко запавшее в душу лично вам. Ведь что подразумевает под собой само понятие «игровая железка»? Эдакий, образно выражаясь, прибор не первой необходимости, добавляющий в нашу повседневную жизнь некий новый experience. Посему лично от себя предлагаю премировать хлебопечку Panasonic SD-253. Чем не игрушка для всей семьи? И орешки подсыпать сама умеет — смотрите, вот тут сверху крышечка открывается. И цвет корочки можно задавать на выбор — из трех. Из дома теперь можно выходить гораздо реже. Очень, между прочим, кстати для зимы.

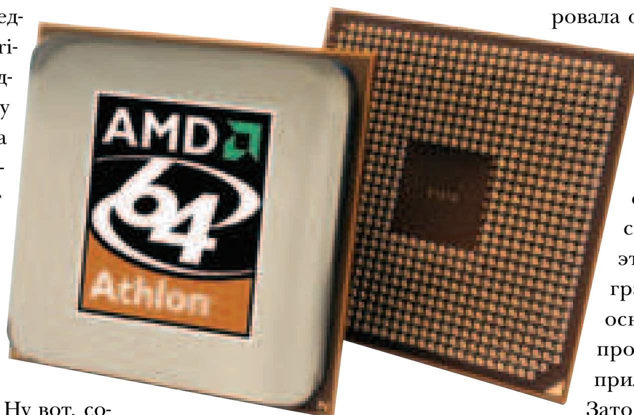
Николай Радовский[1] (*вздыхает*). Ну вот, совсем без меня от рук отбились. Кто-то старушку PS2 железкой года величает... Твоя печка, Дима, право же, гораздо лучше... У меня нет слов, Дима... Между тем отрасль скорее жива, чем мертва. Так с чего начнем?

Дмитрий Лаптев. С процессоров, Николай Сергеевич.

[1] Николай Радовский в представлении не нуждается!

Николай Радовский. Хорошо... Рынок центральных процессоров в 2003 году потрясли два события: появление доступных 64-разрядных X86-совместимых процессоров AMD Athlon 64 и распространение технологии Intel Hyper-Threading.

Архитектура Athlon 64 уже многократно препарирована прессой, поэтому я не буду тратить драгоценную площадь на описание всех особенностей и преимуществ этих ЦП. Наибольшего внимания заслуживает поддержка ими 64-разрядного режима работы благодаря набору инструкций AMD64. В принципе, 64-битная архитектура не нова для X86-совместимых ЦП. Дебютировала она на знаменитом Itanium, чья система команд разработана совместно Intel и HP с чистого листа. Однако процессоры этой серии трудно назвать доступными — они до сих пор обитают лишь в серверах и рабочих станциях, чья стоимость превышает $10K. При этом совместимость со старыми программами добавлена в Itanium в основном ради приличия: высокой производительностью в 32-битных приложениях они отнюдь не блещут. Зато в полноценных 64-разрядных ОС и программах потенциал Itanium очень высок.



AMD пошла иным путем, слепив 64-разрядный режим для своих ЦП по аналогии со старым 32-битным. Такой подход позволяет сделать процессоры относительно дешевыми и быстрыми в старых приложениях, однако большинство болячек дряхлой системы команд X86 перекочевали и в 64-битную архитектуру AMD64.

На мой взгляд, 64-разрядный режим процессоров Athlon 64 и

Opteron не добьется широкой популярности по двум причинам. Во-первых, подавляющее большинство игр, а также офисных и мультимедийных приложений в ближайшие год-два едва ли будут остро нуждаться в 64-разрядном режиме – им вполне хватает 32-битной точности вычислений, да и 4 гигабайта памяти (больше 32-разрядные процессоры адресовать не могут) пока не выглядят серьезным ограничением. Бесспорно, для инженерных и научных приложений эти возможности крайне полезны, однако стимулировать массовый спрос на процессоры пользователи рабочих станций едва ли способны – слишком узок их круг.

Во-вторых, 64-разрядному режиму AMD хронически не хватает скомпилированного для него ПО. 64-битная версия Windows для Athlon 64 и Opteron пребывает в хроническом бета-тестировании, и сроки начала ее продаж пока неизвестны. Не стоит также забывать, что 64-разрядная Windows потребует новых драйверов для всех устройств, поскольку с драйверами для 32-разрядных систем она несовместима. В качестве альтернативы доступны 64-битные версии Linux и FreeBSD, но спрос на эти системы опять же не больно-то велик. Разработчики софта попросту опасаются вкладывать средства в оптимизацию своих программ для 64-разрядных процессоров с крохотной долей рынка.

Однако все сказанное никак не умаляет достоинств самих Athlon 64 и Opteron! Это действительно очень мощные и конкурентоспособные ЦП, демонстрирующие весьма высокие результаты в 32-битных приложениях и ОС. Просто их 64-разрядные возможности, на мой взгляд, рискуют остаться интересным, но практически невостребованным бонусом. В последнее время в Интернет все чаще просачиваются слухи о том, что Intel готовит к массовому выпуску 64-разрядные процессоры, чья система инструкций похожа на AMD64. У меня нет сколько-нибудь достоверных данных на этот счет, но если слухи окажутся правдой, то не исключено, что AMD64 постигнет незавидная судьба технологии 3DNow!, сгинувшей под прессом SSE.

Перспективы Hyper-Threading выглядят куда более радужными. На мой взгляд, подобного решения давно недоставало современным ЦП. Дело в том, что со времен первого Pentium все процессоры являются суперскалярными, то есть имеющими несколько конвейеров и арифметических блоков, позволяющих параллельно исполнять две и более команды. Вместе с тем современные ОС (к примеру, Windows 2000 и XP) на многопроцессорных системах умеют параллельно выполнять несколько потоков или процессов. Нюанс лишь в том, что один процессор, пусть даже снабженный несколькими конвейерами, любая ОС все равно воспринимает как сугубо последовательный вычислитель. В итоге многозадачная ОС, выполняющая на однопроцессорной машине несколько программ или потоков, вынуждена выстраивать все процессы и потоки в общую очередь и последовательно скармливать их процессору друг за другом (поскольку за секунду ЦП успевает многократно переключаться между разными потоками, у пользователя возникает иллюзия их параллельного выполнения). Поэтому процессор ничего не знает о том, что ОС пытается выполнить несколько задач одновременно, – он просто получает череду инструкций. Дальше происходит самое интересное: поскольку любой современный процессор вооружен несколькими конвейерами, он пытается выстроить последовательные инструкции так, чтобы исполнять их параллельно, загрузив работой как можно больше собственных блоков. Однако далеко не все идущие друг за другом команды можно исполнять одновременно, поэтому процессор снабжен весьма сложной логикой, пытающейся определить, какие части кода можно распараллелить, а какие – нет. Комизм ситуации именно в том, что сначала мультизадачная ОС сливает несколько параллельных потоков в одну общую струю, а затем суперскалярный процессор тратит уйму усилий на распараллеливание потока команд.

Именно с этим недоразумением призвана бороться технология Hyper-Threading, «обманывающая» операционную систему, выдавая один ЦП за два. Благодаря этому ОС может передавать процессору не один, а два потока, которые он будет спокойно выполнять параллельно.

Главная прелесть Hyper-Threading в том, что, в отличие от расширенных наборов команд типа SSE или AMD64, эта технология не требует применения каких-либо уникальных инструкций и нередко дает положительный эффект даже на неоптимизированном для нее коде. Более того, она приучает разработчиков писать приложения, состоящие из нескольких параллельных потоков (такие программы, в отличие от однопоточных, существенно ускоряются на многопроцессорных системах). Поэтому игра, бегающая быстрее при включении Hyper-Threading, на двухпроцессорной системе ускорится еще больше. Замечу, что до сих пор почти все игры оставались однопоточными, поэтому тратиться на покупку двухпроцессорных игровых систем прежде было бессмысленно. Так-то, Дима.

Burut CT

Дмитрий «AND» АНДРЕЕВ, *главный технический человек*



1 Прошедший год, определенно, был плодотворным. Вышло множество новых, интересных игр, и, наверное, каждый игрок смог найти для себя то, что ему по душе. Отдельно хотелось бы отметить Battlefield и WarCraft 3. По ряду причин мне эти игры не нравятся, но, если смотреть объективно, это прорыв в игровой концепции. А главное — это не конец, а только начало. Нужно отметить и большой интерес к чисто сетевым играм в реальном времени.

2 Поразила BloodRayne — как сейчас помню, играл всю ночь. Проект вобрал все самое интересное (для меня), что есть в играх. Вампиры — дело кровавое, а вампиры Второй мировой — кровавое вдвойне. Чуть-чуть приставочности с аркадностью — и вот оно, самое яркое игровое впечатление... Из квестов очень понравилась «Сибирь» — наиболее интересная и качественная игра со времен Real MYST. Запомнился приставочный порт «Робокопа». И те, кому с детства нравятся персонажи вроде Робокопа и Терминатора, меня поймут. Просто всегда хотелось посмотреть на людишек (и пострелять в них) глазами Робокопа. Получилось, конечно, слишком приставочно, но порт есть порт.

3 Прогресс, не вопрос. Как таковой игровой индустрии в России пока нет, она скорее находится на стадии зарождения (становления) — значит, не застой. Если серьезно, то отсутствие индустрии в полном смысле этого слова — плюс. Появляется много компаний, для которых не существует таких понятий, как »игровой конвейер» и т.п., они могут позволить себе эксперименты. Да, отсутствие опыта дает о себе знать, но опыт не появляется из ниоткуда. Разумеется, это не значит, что у нас нет профессиональных дизайнеров, программистов и т.д. Есть и много...

продолжение на стр. 77

Дмитрий Лаптев. А на мой взгляд, Hyper-Threading пока заслуживает более сдержанной оценки, все-таки технология относится к позапрошлогодним новинкам, а польза от ее включения в сольных программах (в том числе совсем свежих игротестах, не говоря уж о просто играх) по-прежнему скромная, Николай Сергеевич. В частности, хотя бы догнать тот же Athlon 64 «мнимая многопоточность» не помогает. В многозадачном режиме, согласен, ускорение видно невооруженным глазом. Но мне, например, так ни разу и не потребовалось параллельно с игрой запустить MP3-компрессор или нечто подобное. Исключая тестирования, конечно.
В отношении Athlon 64 полностью согласен с Николаем Сергеевичем — семейство процессоров отличное, а успех будет зависеть от поддержки 64-битности софтверным рынком. Просто для всенародной любви AMD пока недостаточно лишь выпустить хороший процессор. Сумеет довести рыночную долю до 40-50% — тогда будет достаточно. Только, боюсь, синхронно с этим и стимулов выпускать хорошие процессоры у зелено-белых поубавится. Станут, подобно конкуренту, объяснять людям по телевизору, что у них должно стоять inside, и дело с концом.
И хотя я очень, очень люблю Intel, мобильный процессор Pentium M 1300 — всего лишь номер два в моем топе лучшего железа-2003 (первым же рискну без теста назвать Athlon 64 3000+, уж больно привлекательная цена за 64-битность). Вообще, по-моему, за ноутбуками будущее.

За ноутбуки и прочие гаджеты!

Николай Радовский. Да, самой яркой тенденцией прошлого года была именно активизация спроса на ноутбуки и иные мобильные гаджеты. Прежде массовой популярности ноутбуков мешали солидные цены, скромная производительность и убогая расширяемость. Однако со временем эти проблемы становятся все менее актуальными. Цены на мобильные ПК падают едва ли не быстрее, чем на обычные, да и компоненты для них все чаще унифицируются с десктопными. «Чистая» вычислительная мощь компьютера для большинства пользователей уже отнюдь не первостепенна, ведь для типичных офисных задач большинству из нас вполне хватает скорости любого гигагерцового ЦП. А теперь даже актуальные 3D-игры недурно себя чувствуют на современных ноутбуках с мобильными GPU от ATi и nvidia.
Слабая расширяемость ноутбуков сегодня тоже мало кого пугает: что еще можно добавить к системе с комбайном DVD/CD-RW, модемом и сетевой картой, россыпью портов USB, IEEE1394 (FireWire), LPT и универсальным ридером для Flash-карт?
По мере того как недостатки ноутбуков становятся все менее ощутимыми, на первый план выходит их важнейшее преимущество перед настольными мастодонтами: мобильность. Портативный ПК обеспечивает доступ ко всем документам и данным тогда и там, где вам это удобно, а не только в офисе строго по будням с 9:00 до 18:00. Свобода от письменного стола, поверьте, многого стоит. Единственным фактором, привязывающим ноутбуки к письменному столу, остается доступ к Интернету. Можно, конечно, выходить в сеть с мобильника, но удовольствие это дорогое и не больно надежное, поскольку сети GPRS довольно медлительны и склонны жить собственной труднопредсказуемой жизнью.
Растущая популярность ноутбуков, естественно, не обошлась без деятельного внимания Intel. В начале года корпорация выкатила брэнд Centrino, поддержав его шквальным прикрытием по всем правилам штурмового маркетинга. По сути, Centrino — это набор для мобильных ПК из трех ингредиентов: нового мобильного процессора Pentium M, интеловского чипсета для него и беспроводного сетевого адаптера Wi-Fi. Именно последний, по замыслам Intel, и должен решить проблему беспроводного доступа к Интернету. Агрессивная рекламная компания не прошла даром: обыватели запомнили, что подлинную мобильность ноутбуку гарантирует красно-синий логотип сердца с заклинанием «Centrino». Словом, беспроводный сетевой адаптер постепенно становится стандартным компонентом любого приличного ноутбука.
Пусть доля мобильных ПК с Wi-Fi в общем парке сегодня ничтожно мала, а точки беспроводного досту-



па пока можно найти только в самых продвинутых отелях и аэропортах, важна тенденция: через пару лет адаптеры Wi-Fi окончательно подешевеют и станут привычными – как порты USB или встроенные модемы. Интернет-провайдеры, разумеется, своего не упустят и воткнут точки беспроводного доступа в любой мало-мальски посещаемый угол. Тогда-то и случится нирвана: от сети можно будет не отключаться вовсе.

Надо признать, что игровой индустрией эти перспективы еще не осмыслены. Ноутбуки пока не воспринимаются девелоперами как отдельный класс компьютеров. Мобильные телефоны уже пытаются отобрать хлеб у GameBoy, но делают это пока крайне неубедительно. Игры для КПК тоже производят удручающее впечатление (едва ли не лучшие их представители – порты древнего DOOM 2 и пожилых квестов LucasArts). Основная проблема этих устройств, на мой взгляд, в зачаточных коммуникационных возможностях. Без удобного, быстрого и недорогого подключения к сети игры на них не выдерживают конкуренции с шедеврами для настольных ПК и приставок.

На излете прошлого века свободный и недорогой доступ к WWW дал жизнь принципиально новому жанру MMORPG. Точно также постоянный доступ к Интернету с любого мобильного гаджета, как мне кажется, породит новую породу игр, принципиально не годных для статичных ПК. Среда для подобного жанра созреет не раньше, чем через год-два, но задуматься о нем амбициозным девелоперам пора бы уже сейчас.

Burut CT

Дмитрий «AND» АНДРЕЕВ, *главный технический человек*

4 Во-первых, всего того, чего не дождались в 2003-м. Если проследить за развитием игростроения хотя бы за последние три года, то наблюдается стойкая тенденция увеличения интерактивности в играх на уровне логического, физического и визуального взаимодействия. Если одним словом, то это полное погружение в игровой мир.

Игра должна быть такой, какой ее хочет видеть игрок. Игра, в которой число способов решения поставленной задачи практически не ограничено, игра, где нет пределов, а цели устанавливаются самим игроком. Возьмем классический шутер. Обычно перед нами ставятся задачи, которые так или иначе должны быть решены. А если по большому счету — то просто нужен мир, в котором есть набор практически неограниченных правил взаимодействия его обитателей. И уж тогда мы сами выберем — что делать, за кого воевать и воевать ли вообще. Поставить цель и решить ее так, как вы себе это представляете. Например — проникнуть в здание. Множеством способов. Зайти через парадный вход, заехать на танке, сделать подкоп... Как угодно, не в средстве дело. В силу этого необходимо соответствующее развитие интерфейсов взаимодействия человека и машины. В первую очередь это графика. Которая огромными темпами движется в сторону получения изображения киношного качества в реальном времени. И как следствие — постоянный рост системных требований к игровым платформам.

Так или иначе мы уже сейчас можем проследить те или иные обозначенные выше элементы в играх разных жанров. И все идет к их объединению по более общим и универсальным принципам.

5 Говорить, что лучшая игра — та, которая лучше продается, — ошибка. Впрочем, неверно и обратное. А вот какая станет лучшей — это вопрос, не имеющий сейчас однозначного ответа. Как показывает практика, лучшими становятся те игры, которых меньше всего ждут. А каждый ждет чего-то своего. И часто — это происходит внезапно. Ничего, ничего, а потом раз, и... В общем, остается только надеяться и верить, что 2004-й принесет нам много нового и интересного.

За передовые видеокарты!

Дмитрий Лаптев. Все так, друзья. Однако будет несправедливо обойти вниманием видеокарты-2003. Хотя мое личное мнение таково: на этот раз ни ATi, ни nvidia не заслужили добрых слов. Выпускать новые GPU с заведомо худшими потребительскими свойствами, выставляя за это чудо бОльшую цену, – нонсенс. А именно такая ситуация сложилась в прошедшем году, как бы ни убеждали нас в обратном маркетологи обеих компаний. Впрочем, экспертно оценить путь видеокарточной индустрии за отчетный период согласился Андрей Воробьев. Ему слово, за ним решение.

Андрей Воробьев[2]. 2003 год для сектора видеокарт игрового класса был вехой становления нового семейства nvidia GeForce FX, а также продолжения укрепления позиций канадской компании ATi. Можно отметить пять важных моментов:

а) Семейство GeForce FX в целом оказалось весьма неудачным, в противостоянии семейству RADEON 9600/9800 оно выглядит не очень убедительно, хотя можно отметить, что nvidia первой вывела DX9 на рынок low-end-карт стоимостью до $100. Плюс к тому относительно поколения 2002 года (GeForce4 Ti) вообще можно сказать, что GeForce FX 5600, например, почти не дал ничего положительного в плане увеличения скорости в 3D, если не считать режимов с анизотропной фильтрацией. В целом же для nvidia год был тяжелым и нервным, приходилось постоянно трясти программистов, чтобы те искали пути повышения производительности. Спасает положение гибкая ценовая политика и старые авторитеты.

б) Семейство от ATi наращивало усилия в High-End и весьма искусно какое-то время топталось на месте в Middle-End, поскольку RADEON 9600 не дал ничего положительного относительно RADEON 9500, и поначалу скорость даже была ниже. Но в целом год для ATi был очень хорошим. Правда, надо сказать, что, несмотря на прекрасные шансы потеснить соперника, маркетинговые отделы и сектор продаж канадской компании по-прежнему дремлют, и роста продаж почти нет.

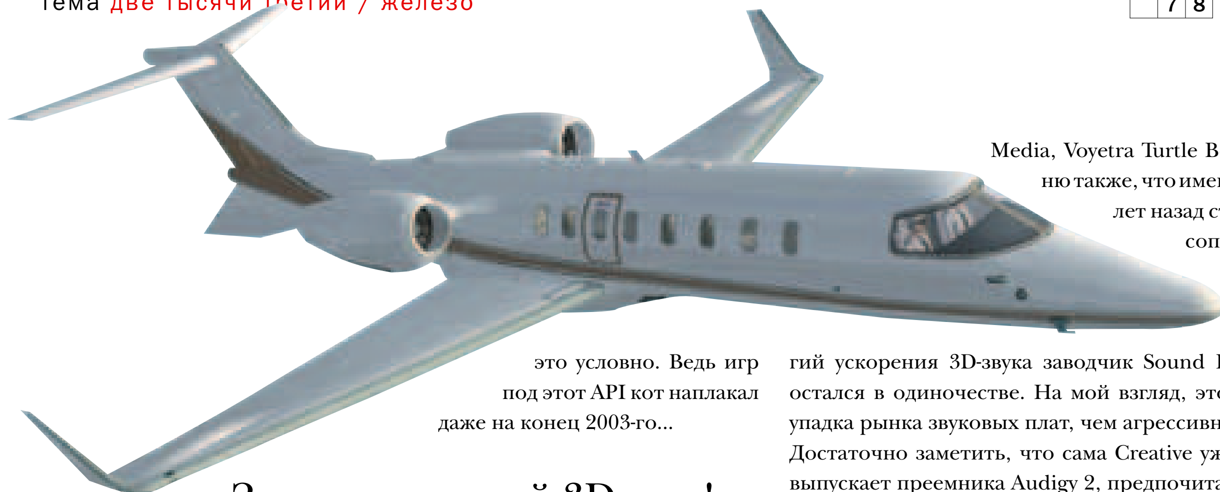
в) Из-за скандала с оптимизациями и «заточками» под 3DMark03 резко упал авторитет этого бенчмарка (и его авторов), а также разгорелся новый скандал, связанный вообще с «заточками» под те или иные бенчмарки. Почти полгода многие тестеры вынуждены были с лупой следить за изменениями в качестве рендеринга, чтобы понять – есть ли «заточки» или нет. Вместе с тем nvidia громогласно заявляет, что «заточек» нет, а есть только полезные оптимизации, которые нужны. ATi вообще говорит, что у них никаких «заточек» нет.

г) Взошли новые, пока еще блеклые, звездочки в виде XGI и S3, которые предъявили миру свои продукты. К сожалению, свет этих звезд пока настолько слаб и неясен, что говорить о его полезности сейчас не приходится. Ждем массовых появлений продуктов от этих фирм в 2004 году.

д) Некоторые переходы партнеров ATi и nvidia из стана в стан. Впрочем, это и не переходы вовсе, а расширение сферы деятельности. ASUSTeK, например, ныне выпускает карты на процессорах как ATi, так и nvidia. То же самое относится и к компании Gigabyte, повернувшейся лицом к nvidia.

Что касается технологических моментов, то ничего нового в ушедшем году не было, царствовал все тот же DirectX 9.0, хотя

[2] Андрей Воробьев, видный обозреватель iXBT Hardware (www.ixbt.com), лучшего железного сайта планеты!



это условно. Ведь игр под этот API кот наплакал даже на конец 2003-го...

За гармоничный 3D-звук!

Дмитрий Лаптев. Что осталось за кадром? Разве что 3D-звук. То есть, если коротко, EAX 4.0 и Audigy 2 ZS. Подробности смотрите в теле железного раздела нынешнего номера, но на какую-либо номинацию новинка, конечно, никак не тянет. Нет, по сравнению с махинациями видеокарточников поведение Creative — само благородство, функции добавили, а цену оставили прежней, но не так ли должно быть по умолчанию?

Николай Радовский. К слову, хотелось бы отметить одно не очень заметное, но крайне показательное и довольно печальное событие прошлого года: в начале декабря гигант Creative купил конкурирующую компанию Sensaura, разрабатывавшую технологии формирования 3D-звука. Именно Sensaura лицензировала алгоритмы обработки 3D-звука многим производителям аудиочипов и плат, вроде Yamaha, nvidia, VIA, ESS, ADI, Cirrus Logic, C-Media, Voyetra Turtle Beach, Terratec. Напомню также, что именно Creative несколько лет назад съела другого крупного соперника — Aureal. Теперь поглощать больше некого, и на рынке технологий ускорения 3D-звука заводчик Sound Blaster'ов фактически остался в одиночестве. На мой взгляд, это итог скорее общего упадка рынка звуковых плат, чем агрессивной политики Creative. Достаточно заметить, что сама Creative уже больше двух лет не выпускает преемника Audigy 2, предпочитая концентрироваться на других секторах рынка.

Трудно ожидать иного, когда чуть ли не все материнские платы несут на борту вполне приличные, нередко многоканальные, аудиокодеки. Большинство потребителей и даже многие поклонники игр сегодня просто не видят смысла в покупке дополнительной карты. Причин тому можно назвать много: дороговизна качественных многоканальных аудиосистем, отнюдь не идеальная работа технологий позиционирования 3D-звука, наличие субъективных особенностей восприятия 3D-звука у каждого человека. А печальный итог один: 3D-звук, некогда явившийся катализатором спроса на платы Aureal Vortex и SB Live!, так, увы, и не стал массовой и реально востребованной технологией.

Дмитрий Лаптев. Но, друзья, не будем грустить! У нас все-таки есть «Лучшая железка-2003», имя которой процессор Athlon 64 3000+, и это замечательно. За нее!

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — мартовском (#03'2004) — номере журнала.

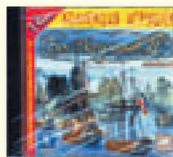
▲ Данный купон не участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!



Мультимедийный комплект
SVEN HT-475

И.М. Возняк, г. Санкт-Петербург
О.В. Емельянов, г. Тамбов

Приз предоставлен компанией «АТРИ» (www.atri.ru), эксклюзивным дистрибьютором SVEN в России



Игра «Век парусников II» (jewel-бокс)
Д.Г. Федоров, г. Ижевск
Г.О. Матвейчев, г. Казань
М.Е. Борисов, г. Череповец
Е.А. Кочергин, г. Москва
С.В. Храпко, г. Хабаровск



Игра «Корсары: Проклятье дальних морей» (jewel-бокс)
И.А. Саньков, г. Краснодар
А.Н. Подсевалов, г. Сланцы Ленинградской области
Ю.А. Силкин, г. Петрозаводск
Д.В. Морев, г. Волгоград
Ф.Е. Махоткин, г. Самара



Игра «Проклятые Земли» (jewel-бокс)
И.И. Половинкин, г. Уфа
Р.Р. Рамазанов, г. Махачкала
Н.В. Демидов, г. Тюмень
А.А. Демин, г. Северск Томской области
С.Б. Козленко, г Новый Уренгой ЯНАО



Игра «Машина времени» (jewel-бокс)
О.А. Санников, г. Новоалтайск
В.И. Рожновский, г. Москва
Н.Ю. Алексеев, г. Москва
С.В. Игнатов, г. Москва
Р.Ф. Фатхутдинов, г. Москва

Превью

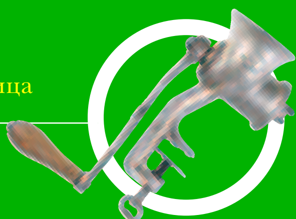


Delta Force — Black Hawk Down: Team Sabre

(пресс-демо)

Требовалось элементарное: качественное исполнение и достойные уровни. Ни того ни другого. Ни-чер-та. О-бид-но.

Шутер от первого лица



сайт игры:	www.novalogic.com/games.asp?GameKey=DFBHDTS
разработчики:	Novalogic , Ritual Entertainment (www.ritual.com)
издатель:	Novalogic (www.novalogic.com)
издатели в России:	«1С», Snowball Interactive (www.snowball.ru)
дата релиза:	1 квартал 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 9.0, 300 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Сухие строки из пресс-релиза: «В Team Sabre вы сможете взять на себя роль бойца Delta Force и US Ranger, а также, впервые, британской SAS. В игре будут доступны: новое оружие, новые средства передвижения, новые уровни, две однопользовательские кампании и тридцать многопользовательских уровней. Игра на серверах NovaWorld или в локальной сети и поддержка пользовательских модов». Стало быть, все надежды на мультиплейер.

Ятаган

Редкая игра заслуживает «первого взгляда» на демо-версию своего аддона. Delta Force — Black Hawk Down из таких. Но. Но! При всем уважении к Novalogic, Ritual Entertainment, Левелорду лично и российским издателям, Team Sabre — это не совсем то, с чем стоит связываться homo sapiens в две тысячи четвертом году.

Михаил Бескакотов

Но обо всем по порядку. Не стану скрывать: фильмы о Военном Подвиге стоят в таблице моих предпочтений недалеко от собирания моделей парусников и чистки картошки на скорость. В кинотеатр на нетленку Ридли Скотта я отправился исключительно ради чарующей музыки. Причиной знакомства с игрой Black Hawk Down, как бы дико это ни звучало, тоже был саундтрек. И — совсем немного — желание удостовериться, что на движке вертолетной аркады можно сделать приличный шутер. Но наша с первого взгляда предсказуемая индустрия известна своей способностью преподносить сюрпризы. Ознакомительное путешествие в Сомали затянулось часов на десять реального времени и закончилось на безымянном бельгийском сервере, где снайпер Boitano долго возглавлял турнирную таблицу, в перерывах между раундами писал в чате «folks, diz game freakin ownzzz» и при этом не чувствовал себя обезьяной.

Russelcrowing round the world

И вот теперь Team Sabre. Спустя год после Black Hawk Down находить себя за игрой в ее... гм... дополнительные уровни по-человечески больно: меркнет ощущение технического прогресса и вера в человечество. Должно же было измениться хоть что-нибудь! Увы, нет. Разве что потерялась всякая связь между названием игры и происхо-

дящим на экране. Ни Сомали, ни Скотта, ни, да-да, чарующей музыки. Безликий отряд вооруженных до зубов «дубленых загривков» численностью в три юнита перемещается между «горячими точками» планеты Земля и навязывает кому ни попадя демократию по-американски. Мы нет слов как верим в мирное сосуществование людей и рыб, но зачем же вот так, прямо в лоб? Варианты решения проблемы лежат на поверхности: во время загрузки миссии в колумбийских джунглях писать «Тем временем в Могадишо: до падения «Черного Ястреба» осталось 12:40 экранного времени». Срам.

А в остальном перед нами все та же игра. Трава по колено и покосившиеся лачуги в первой миссии, песчаные просторы и бетонный аэродром во второй — демо не балует разнообразием. На плетущихся за спиной товарищей можно смело не обращать внимания. Они с важным видом мелят в рацию какой-то милитаристский бред, плевать хотели на отстрел противников и директивы генштаба. Убивают мерзавцев, как правило, при первой серьезной стычке. На десяток пеших врагов приходится один орудующий станковым пулеметом бурдюк, из-за каждого угла выкатываются пикапы, чтобы поймать очередь из MP5 и красочно развалиться на куски (одна из горящих покрышек при этом обязательно выстреливает в небеса). H&K G3A3, H&K G36E и снайперская H&K PSG1 — в полной версии. MH-53M PaveLow IV и, гвоздь программы, RHIB Rigid Hull Inflatable Boat. Скучаю.

Это конец

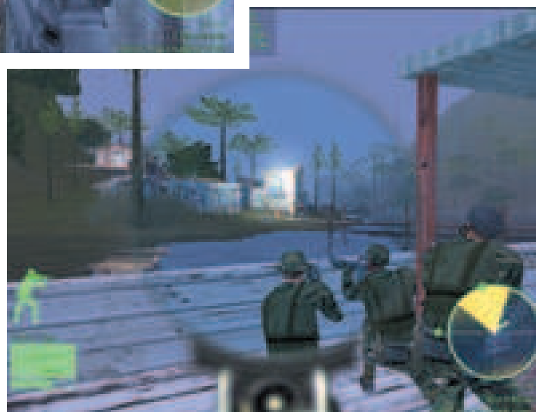
Ладно, творческий подход при создании аддонов применяют единицы, и Ritual с Novalogic к ним не относятся. За такое не ставят к стенке. Жевать дополнительную порцию старого доброго «Черного Ястреба» всухомятку мы бы стали без пререканий, если бы не два обстоятельства. Первое: скучные, виденные в доброй тысяче игр уровни и задания к ним. Прокрасться через мост. Завалить сонное стадо колумбийских берендеев. Двигаться дальше, через болото, чтобы после недолгой перестрелки среди сараев и покореженных автомобилей заминировать пару наркодилерских (ни за что бы не догадался, если бы не objectives) катеров и собраться на точке эвакуации. Когда такими заданиями потчует Ghost Recon, между строчек угадываются трясущиеся руки, остервенелая перестрелка в кромешной темноте и шквал простых солдатских эмоций. Но вот когда речь о незамысловатом аркадном шутере, такая аскеза равносильна приговору. А о том, как выглядят здания того же аэропорта изнутри, и говорить не хочется. В оригинальной игре чувствовалась напряженка с мебелью, здесь же просто пустые коробки, даже мусор и грязь на стенах нарисовать забыли. Нет, Ричард, так не пойдет. Мы играли в Sin и прекрасно осведомлены, на что способен Ritual под вашим гейм-дизайнерским водительством.



Этот мужчина с выразительным лицом так не хотел умирать, что окаменел за своей артиллерийской установкой. Используется теперь в качестве бетонного укрытия.



Перестрелка в портовой деревушке не лучше и не хуже будней обычного Black Hawk Down. Если не принимать во внимание повсеместные «баги».



Мои боевые товарищи всадили в наркошу на пристани уже по целой обойме, но умрет он только после моего попадания. Приятно, когда игрока ценят.

Второе: повсеместные глюки. Да, я знаю, что это не по-русски, но это именно они. И от них тошнит. Когда вся игровая болтовня идет в одном канале и с одной громкостью, словно кто-то забыл развесить источники звука по соответствующим персонажам, — это досадно. Когда bravo team, к которой продирался через ватагу очумелых ирландцев, стоит с нерабочим скриптом наружу и упорно не желает фокусировать действительность — это беда. Когда из остова только что взорванного джипа торчат здоровенные, без единой царапины, вражеские ягодицы — это уже очень большая беда. Когда эти ягодицы дергаются с частотой стробоскопа... Знаете, за такое у разработчиков нужно отбирать компьютеры. Спишем на демо? Так и быть. До выхода полной версии Team Sabre ос-тались считанные недели. Если с игрой не случится чуда, Novalogic и (особенно) Ritual можно будет с чистой совестью вычеркивать из списка компаний, игры которых любят и ждут.

P.S. «Мульти» в Team Sabre попробовать так и не удалось. Демо-версия долго препиралась с Outpost Firewall, а когда ей предоставляли полную свободу действий, намертво вешала компьютер и запускалась только после переустановки. Дорогой дедушка Левелорд, за что?



«АЛЬФА-Антитеррор»

(альфа-версия)

Симулятор войскового спецназа с большой буквы «А» — самый достоверный из существующих на сегодня: аутентичные ТТХ оружия и честная физика, помноженные на человеческий фактор.

Стратегия



сайт игры: http://mistgames.ru/projects/projects/alfa/info.shtml
разработчик: MiST land (http://mistgames.ru)
издатель: Не объявлен
дата релиза: 1 квартал 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium 4 1600, 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0.

Разработчики об игре

Виталий Шутов, руководитель MiST land: «В жизни подразделение «Альфа» действует в составе двух команд по 16 человек в каждой. Согласитесь, 32 бойца — это уже многовато для squad combat — игрок просто замучается раздавать комплексные приказы такой толпе. Поэтому мы остановились на команде из 16 человек».



Убить перестрельщика

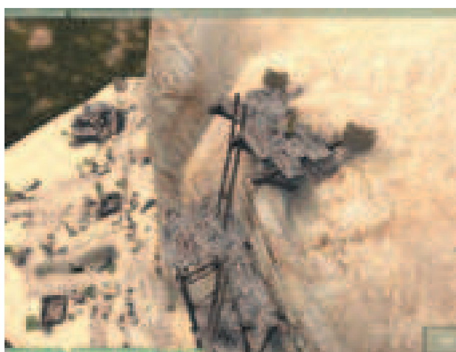
«У спецподразделения «Альфа» есть несколько категорий боевой выкладки. Если группе предстоит большой объем работы, то снаряжение весит 15 кг. Во время рейдовых операций в горах, в зависимости от поставленных задач, вес может доходить до 55 кг...» Александр Металлургический

Речь о новом проекте компании MiST land, посвященному той самой «Альфе», о которой так много. Игра охватывает довольно широкий временной период — с 80-х и до наших дней. Разумеется, все мало-мальски значимые военные конфликты найдут свое место если не в сюжетной кампании, то среди многочисленных одиночных миссий. И это значит, что нам предстоит не только усердно топтать пески Афганистана, но и месить грязь в чеченских горах. Столь скороспелая актуальность (мы о кровоточащей здесь и сейчас Чечне) — достижение для ПК сомнительное, но что есть — то есть...

В качестве основы «АЛЬФА-Антитеррор» использует малораспространенную в наших краях систему continuous time. Поясним для неискушенного читателя: суть в том, что противники (в данном случае — человек и компьютер) ходят не по очереди, а одновременно. Вначале следует «мозголомная» фаза: соперники раздают подчиненным приказы вроде «залечь в те кусты» или «добежать до того террориста и сунуть ему нож под ребро»; затем игра просчитывает полученные данные и выдает результат в виде полуминутного ролика. При этом как-либо вмешаться в процесс до истечения 30 секунд не представляется возможным, и если противник предугадал ваши намерения насчет ножа под ребро, то, скорее всего, вас будет ожидать неприятный сюрприз в виде свинцового града.

Чтобы избежать таких ситуаций, в игре существует два типа приказов: «строгие» и «приблизительные» (назовем их так). Получив «строгое» ЦУ, боец стремится выполнить его при любом раскладе, абсолютно ни на что не отвлекаясь. «Приблизительный» приказ позволяет спецвоину

действовать по обстоятельствам, благодаря чему игра приобретает ту самую живость, ради которой сломаны сотни девелоперских копий. Внезапно высунувшийся из-за пригорка супостат получает пулю в правый глаз; заметив в кустах нехорошие шевеления, боец прячется за каменистый выступ; осознав, что его окружили, «полевой командир» живописно подрывает себя...



Обратите внимание на вздыбленность рельефа, выгодно отличающую «АЛЬФА-Антитеррор» от прочих представителей жанра. Главное — не смотреть вниз.

Разумный выбор

Вы, наверное, будете удивлены, но успех операции во многом зависит не столько от тактических ухищрений, сколько от грамотного подбора снаряжения. В личном гардеробе каждого «альфовца» — камуфляж (всех расцветок), бронежилеты, шлемы различных модификаций. Пользуйся — не хочу. Не стоит, впрочем, забывать, что любой тип «брони» обладает не только положительным, но и отрицательным воздействием на параметры бойца. Конечно же, никто не запрещает вам упрятать каждого подчиненного в модуль третьего уровня защиты, выдерживающий прямое попадание из АКМ. Другой вопрос, что спецназовец в подобном облачении производит шума не меньше, чем футбольная команда в оркестровой яме, отлично виден издалека и передвигается с изяществом колченогой табуретки. Такой «костюмчик» не повредит специалисту-подрывнику, привыкшему неспешно работать в среде повышенных децибелов, но он фатален для снайпера или разведчика, основным оружием которых является скрытность. Или взять, к примеру, современный сверхпрочный шлем, оснащенный переговорным устройством и способный уберечь человека от дополнительных дыр в голове, — уровень защиты бойца значительно повышается, но зато сужается угол обзора и сильно притупляется слух.



Новогодние открытки от MiST land. Ради бога, не стреляйте в Деда Мороза!

Почему так много внимания зрению и слуху? Все просто: обнаружили врага раньше — получите серьезное тактическое преимущество. Слух в «АЛЬФЕ» не менее важен, чем зрение: боец, сделав уши топориком, имеет шансы узнать о приближении неприятеля задолго до визуального контакта и надлежащим образом приготовиться к теплой встрече. В туманную погоду, когда глаза застит мутная мгла, а слышимость особенно хороша, полагаться приходится и вовсе на одни только уши.

Фактор страха

Отдел кадров советует: при подборе команды необходимо обращать внимание и на поведенческие особенности бойцов. Параметр каждого солдата, отвечающий за «боевой дух», складывается из многих факторов, но для придания игре дополнительной достоверности все цифровые данные скрыты и обыграны с помощью текстовой информации. Досье на каждого члена отряда, помимо перечня боевых навыков, содержит краткие заметки о его характере, построенные по типу «невозмутим, как скала», «обладает вспыльчивым характером» или же, наоборот, «чрезмерно осторожен». Комплектуя команду, вам следует уделять этой информации повышенное внимание и в соответствии с досье подбирать для каждого бойца наиболее подходящую ему роль. Что может случиться, если пренебречь личными качествами «альфовцев»? Да что угодно. Скажем, во время задания не в меру активные снайперы, заслышав первые выстрелы, могут повыскакивать из укрытий и побежать на помощь товарищам, а флегматичные пулеметчики, вместо того чтобы прикрыть попавших в переделку однополчан шквальными очередями, рассудительно залягут в ближайшей канаве и предадутся философическим мыслям. Вам это понравится?

Кроме того, в игре реализованы ситуации, когда стрелок, на глазах которого погибли друзья, может впасть в ярость и открыть беспорядочный огонь, поражая без разбора и своих и чужих, или же позорно ретироваться с поля боя. Истории известны подобные печальные случаи, и нам следует всячески избегать их. Если вы дадите себе труд перечитать вышеизложенное, то вам не останется ничего другого, как признать, что техническая база у «АЛЬФЫ» на довольно высоком уровне, что в игре присутствуют оригинальные решения, а значит, дело, как водится, за малым: облагородить процесс правильной сюжетной кампанией. И тогда все у них получится...



Как правило, карты в «АЛЬФА-Антитеррор» имеют размер 200х200 метров, что избавляет игрока от утомительного прочесывания местности. Кроме того, это позволяет сделать миссии быстротечными, что полностью соответствует фактам: в реальной жизни операции с участием группы «А» протекают не более 15 минут.



Неуспевающая аркада, у которой, впрочем, все еще есть шансы.

Аркадные гонки



сайт игры: www.boolatgames.com/lagsters
разработчик: Boolat Games (www.boolatgames.com)
издатель: «Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза: 1 квартал 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0, 300 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Слово передается «Сайту супер гонок ТОРМОЗИЛКИ»: «Гонки внутри труб — это совсем не то, что вы привыкли видеть на «плоской» дороге. Благодаря гравитации, основанной на «выталкивании» объектов из центра трубы, вы забудете о том, что соперника можно обогнать только справа или слева, — теперь вы можете спокойно сделать это, проезжая прямо по потолку, а замкнутое на плоскости трубы пространство только на первый взгляд кажется «замкнутым». Именно из-за особой гравитации игрок получает большую свободу действий!»

Столб в конце туннеля

Холааа! Сволобакк! Пх-пх-пх. Да-да, Ali G Indahouse — умопомрачительно тупой и смешной фильм, посмотрите обязательно. Я это к тому, что когда разговор заходит об играх вроде Lagsters, начинаешь чувствовать себя причесанным набок британским парламентером, распинающимся перед толпой ниггеров с Истсайда.

Михаил Бескакотов

Чтобы рассуждать об аркадных гонках в трубе и быть простым и близким даже ребятам из Люберец, вполне достаточно агнонимов* уровня «круто», «блин» и «тормоз» (вариант: «тормозилки»). Кроме того, после нескольких заездов головной мозг сам собой начисто форматируется, и выискивать более сложные формулировки становится попросту нереально. Однако нас читают не только дети и их ответственные родители, но и отдельные разработчики, поэтому, вместо того чтобы написать просто и ясно: «Не цепляет, но, блин, может получиться круто», предлагаем вам более-менее детальный разбор демо-версии Lagsters на все ее неокрепшие косточки. Кто знает, вдруг наши инвективы (да, суровые, да, временами жестокие, но ведь от чистого и любящего сердца, друзья!) спасут эту пока еще небезнадежную игру?..

So what the space is all about?

Начнем, как учит дедушка ПэЖэ, от Евы. Не так давно в GSC Game World (Киев, Украина) почесали затылок и по здравому разумению решили, что незамысловатые аркадные гонки послужат неплохой строчкой в портфолио. Получился милейший Hover Ace (www.gsc-game.com/english/

* Слова, которые хорошо знакомы ребятам из Люберец, но вы, читатель этого серьезного журнала, их, конечно, не знаете.



hoverace). Теперь к такому же выводу пришли в компании Boolat Games, что в чудесном (без шуток!) городе Донецке (Украина). Все бы хорошо, но GSC — это «Казаки», «Веном», Firestarter, American Conquest и S.T.A.L.K.E.R., а Boolat — это все-таки Boolat. Сказывается нехватка опыта.

Существует похожее на правду мнение, что разработка аркадных гонок — занятие относительно (относительно!) нетрудоемкое и для начинающей команды подходит как нельзя лучше. Пример? Пожалуйста: Ballistics от GRIN (которая, к нашему безутешному сожалению,



Слизь, зловонные гейзеры и прочие фаллические наросты — это отлично. Но иногда стоит задуматься: а к месту ли оно?..

Когда игра поймет, что украшательств и препятствий должно быть в меру, ее геймплей расправит плечи, и перед нами предстанет настоящий аркадный рейсинг.

после Bandits принялась за невнятный слэшер для Xbox). К слову, с этим выдающимся произведением шведского игрового минимализма у Boolat Games связаны особенно теплые воспоминания: иначе как объяснить никогда не прекращающий свое действие boost-модификатор и бесконечную трубу, в которой все, собственно, и? Однако, к чести «Булата», копированием дело не ограничилось. Девелоперы уделили особое внимание происходящему за пределами трубы — между заездами. И это правильно: стоит ввести в гоночную аркаду денежную систему и какой-нибудь, даже чисто символический, тюнинг, она расцветает совершенно другими красками (вспомним хотя бы достопочтенную Death Rally). Когда можно часами ползать по меню и модифицировать свою машиночку, апгрейдить имеющиеся детали и покупать новые, раскрашивать кузов и выбирать узор протектора, ощущение от игры обретает новую глубину. Мы управляем не безликим чемоданом на колесиках, а самым настоящим болидом, в который было вложено столько труда, столько любви!

Все это работает при одном простом условии: внутриигровой е-шоп не должен доставлять никаких неудобств, позволяя игроку раствориться в виртуальном консьюмеристском экстазе. В Lagsters это сбоит. Громоздкие меню, неочевидные пиктограммы, расплывчатые описания — с этим надо что-то делать. Желательно переписать все с нуля, не стесняясь поглядывать хотя бы на ту же старушку Death Rally.

Еще одна неувязка, которую очень трудно понять и простить, — нежелание машинок в гараже вращаться по зажатой кнопке мыши. Что толку обвешивать свой ненаглядный пусси-вэгон рюшами и кружевами, если потом нельзя рассмотреть его под увеличительным стеклом и насладиться результатом проделанной работы? К тому же машинки выглядят очень недурно. Да, некоторым из них не хватает индивидуальности, но когда дизайнеры не комплексуют и от души инспирируются Bandits... В общем, вы понимаете.

На старт

Все апгрейды установлены, а гайки затянуты. Выбрана трасса с интригующим названием Abandoned Biofactory. Начинается заезд. Что бы такого интересного рассказать о графике... Она

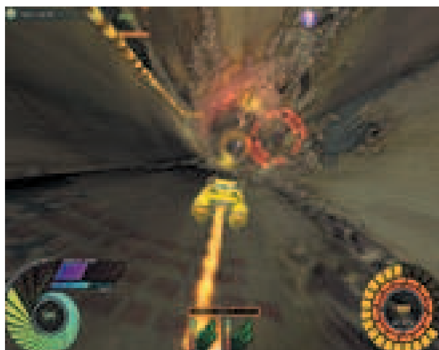


есть. Текстуры приличного разрешения и уместное динамическое освещение, — на фоне большинства отечественных технических чудес движку Lagsters есть чем гордиться. Но вот все остальное... Сказать, что у человека, занимавшегося дизайном трасс, неизлечимые проблемы со вкусом — соврать. Но в его исполнении органические вкрапления (споры, космические яйца, повсеместная паутина из какой-то гадости) откровенно не смотрятся рядом со стальными панелями и ржавыми трубами. Размашистый крест на картинке ставит аляповатое, а местами и вовсе кислотное цветное освещение. Уже в эпоху Voodoo2 не каждый решался выпячивать такие вещи на передний план.

Но самое неприятное не в том, как трассы выглядят, а в том, какие ощущения остаются от их прохождения. А остается, пожалуй, лишь раздражение. Слишком сумбурно, путано, слишком много препятствий. Здесь нельзя по-человечески разогнаться! Желание разнообразить маршрут и внешний вид трасс привело к тому, что через каждые десять метров наша четырехколесная конструкция расплющивается о промышленный вентилятор, соскребает днищем взрывоопасные бочки или оседает на огромных, торчащих, словно зубы в акульей пасти, РОГАХ. Прямые участки здесь на вес золота, и это убивает все хорошее, что есть в игре. Да, маневрировать в черепашьем темпе — тоже вполне себе увлекательное развлечение, но о пьянящем чувстве скорости придется забыть. К тому же машинки охотно едут только по прямой, начиная неприлично вилять при любой неосторожной попытке поворота. О применении оружия и вовсе хочется умолчать: невозможно пользоваться ракетами с ампутированной самонаводкой, когда вокруг лес из космических яиц, рогов и арматуры. Да, все именно настолько просто: за основную, гоночную, часть Lagsters получает «незачет».



Движок неплох, но многие из железяк выглядят слишком небрежно и, порой, совершенно нездешними. И это еще один повод для того, чтобы перерисовать все с чистого листа.



Попытки сконцентрироваться на прицеливании и наказать впереди идущий броневичок ракетой закончатся либо поцелуем с вооон той декоративной трубой, либо попыткой ее обогнуть с последующим неминуемым штопором.



Чтобы успешно миновать подобные вентиляторы и не разваливаться каждый раз на части, требуется ювелирная точность. С нынешним управлением — вот ведь беда! — невозможная в принципе.



На пересдачу

Как бы ни выкладывались булатовцы с магазинчиком автозапчастей и цветным освещением, игра обречена на неудачу с нынешней невнятной и энергетически бедной гоночной частью. От Lagsters глупо ожидать уровня непревзойденных Hi-Octane или Rollcage. Но кто мешает ей стать просто хорошим аркадным рейсингом?

Что нужно для успеха? Сущие пустяки: перекроить интерфейс и отстроить новые трассы. И подправить физику машин. И выгнать поганой метлой человека, сооружающего из бесплатных гитарных сэмплов игровую «музыку». И перестать метаться между биомеханическими мотивами и граффити в логотипе игры. И нанять вебмастера, закончившего хотя бы шесть классов. И сменить к чертям название, русский вариант которого оставлял нам полное право причислить эту перспективную в целом игру к числу краснознаменных шедевров вроде «Покер-бондаж» и отказать в терапевтической порке.

Не будет исправлен хоть один пункт из этого списка — не видать Донецку нашей яркой зубчатой «ристекпы».

Рецензии





Дженни Дарко

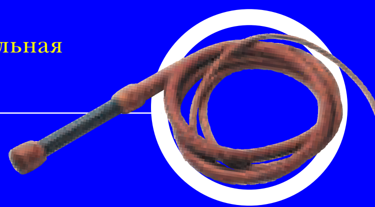
Little Big Adventure. Dreams to Reality. Abe's Oddysee. Messiah. Работы, которые никак не назовешь идеальными, но которые своей свирепой, первобытной оригинальностью с корнем вырывали нас из уютного Канзаса, где все разложено по полочкам, разделено на жанры, проранжировано по графике и сложности, и забрасывали в великий и ужасный Оз. Делать такие игры — неблагодарное, но почетное занятие. Это привилегия и удел.

Маша Ариманова

Крайне небезопасно! Сверхтехнологичные киноэффекты, позаимствованные из эпических аниме и фантастики «про теорию заговора»; сюжетные механизмы и, казалось бы, знакомые игровые элементы, сопряженные в странный, терпкий, самую чуточку уродливый и от этого еще более притягательный геймплей.



Трансцендентальная аркада



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Мишель Ансель (Michel Ancel)
ведущий программист: Кристоф Бедуа (Christophe Bedoit)
арт-директор: Жан-Себастьян Морин (Jean-Sebastien Morin)
сценаристы: Мишель Ансель и Жак Эксертье (Jacques Exertier)
композитор: Кристоф Эраль (Christophe Heral)
продюсер: Ив Гильмо (Yves Guillemot)
разработчик: Ubi Soft Montpellier
издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)

сайт игры: http://beyondgoodevil.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
дата релиза: 4 декабря 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1300), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с поддержкой T&L и 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, DVD-ROM, 2,2 Гбайт на жестком диске.

Beyond Good & Evil — одна из таких игр. Мишель Ансель — один из таких разработчиков. Наверное, «игра» в данном случае — не совсем адекватный термин, куда ближе по смыслу будет «управляемый сон» или «гиперактивный протомультфильм»... Читая чужие рецензии, с огромным облегчением убеждаешься, что отдельные стадии тебе все-таки не пригаллюцинировались. Пользоваться Beyond Good & Evil (BGE) очень легко, а вот при попытке осмыслить, чего стоило добиться такой легкости в этом огромном и разнообразном мире человеку, всю жизнь обреченному маяться под вывеской Rayman's Creator, в мозгу летят предохранители. В любом случае эти двенадцать часов, для которых нет точного названия, — хороший сон, высококлассный мультфильм, оригинальная и яркая КИ.

«Техникалор»

Когда я вспоминаю Beyond Good & Evil (штука только что пройдена, но это был такой чуждый, необычный, несовместимый

с реальностью опыт, что воспринимается она чем-то бесконечно далеким — забытым шедевром, нежно хранимым воспоминанием из детства, классикой), то вижу не текстуры, тени, модели, свет и туманы разной наружности, не поверхность воды и не творчески примененные во время анимационных вставок на движке расплывчатость картинки и пиксельные шейдеры, нет, я вижу краски. Обратите, если не трудно, внимание на то, сколько оттенков зеленого использовали художники «Монпелье» на протяжении игры и какие разные настроения эти оттенки передают в зависимости от контекста. А еще ни один этап не статичен. На всех этих островах с оживленным трафиком и парящими биллбордами, в рудниках со стенами, покрытыми фосфоресцирующими растениями и причудливыми тенями, на диких просторах всегда что-то плавает, летает или, в крайнем случае, ползает, какая-то живность всегда маячит на самом краю поля зрения, будь то заблудившаяся амеба, редкий жук, суетливый броненосец или пронырливая рыбешка. Здесь все изменчиво, это один из самых пластичных трехмерных миров, когда-либо разработанных для КИ, и поэтому высшая ценность в BGE — плоская статичная фотография. Миляге Мишелю стоит демонстрировать фокусы с монетками. Он очень ловко оперирует вниманием публики: знает, когда отвлечь невообразимой креатурой от неглубокого геймплея, знает, когда отвлечь геймплеем от шаткого сюжетного хода, знает, когда элегантным поворотом событий, этаким хлестким ударом по мозгам компенсировать те редкие



Танцы с палкой «дай-джо» по одному клику мыши в Beyond Good & Evil не слишком-то уступают пляскам с саблями Prince of Persia: Sands of Time или балету с пистолетами Enter the Matrix, даром что в последних при этом приходилось терзать половину клавиатуры...



Свин, может, и не самый лучший союзник в драке, но по крайней мере искренне старается помочь. Еще у местных NPC хороший, спокойный pathfinding. Кое-кому не мешало бы и поучиться.



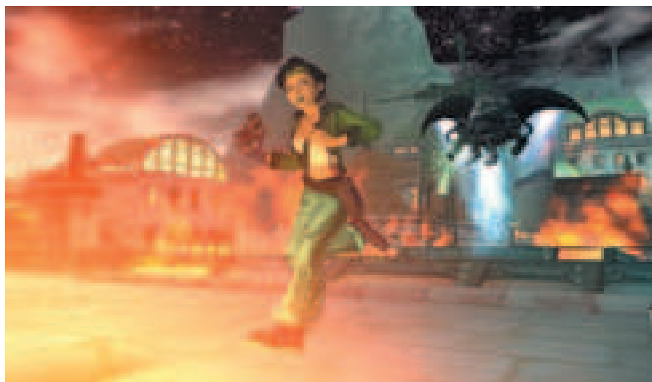
Нуте-с, посчитаем оттенки зеленого в экипировке героини?

моменты, когда и картинка не ослепляет, и геймплей не воспринимается как откровение...
Рассмотрим на примерах. «Никогда не стоит полагаться на один спецэффект, когда можешь позволить себе вывалить на зрителя все содержимое книги спецэффектов разом». Этот принцип голливудских киношников и мультипликаторов четко усвоили в Ubi Soft. Есть одиночные графические штрихи — «замыливание» заднего плана во время резкого движения фотокамеры, замедление и ускорение действия, необычное переключение ракурсов (вы, конечно, не пропустите секвенцию с бегом по крышам и взрывающимся зданием), наплывы, затуманивание, его, тумана, подсветка, да и то, что вся игра идет в широкоэкранном формате, здорово помогает. Но куда лучше все это функционирует в комбинациях. Долго ждать не придется — в первой же схватке Джейд (репортер по найму, центральная фигурка BGE с бездонными изумрудными глазами) работает палкой с горящим концом, оставляющим инверсионный след, камера блуждает в густом зеленом тумане, забирая кульбит или кувырок героини с самого эффектного ракурса, в кульминации действие замедляется, картинка плывет, звуки смолкают, и вступает мечтательная музыкальная тема...
Если бы мы выдавали .EXE-Оскара за самый кинематографичный момент 2003 года — это был бы он. Интересно, сколько часов пройдет, прежде чем вы заметите, что все это время использовали одну (!!!) клавишу, да и ту — левую мышиную? Гуд морнинг. Добро пожаловать в эру контекстно-зависимого управления!

Жить и умереть на маяке

Конечно, Beyond Good & Evil — далеко не Broken Sword: The Sleeping Dragon. Это не просто цепочка неподконтрольных нам красивых эпизодов, где нельзя умереть или хотя бы просто рискнуть. У Джейд

есть напарники, каждого из которых можно выбрать в инвентории для сдвоенной атаки, есть ресурс забавно фабричных и разрекламированных восполнителей



При фотосъемке главное — хладнокровие. Неважно, летит ли на тебя боевой робот или дракон с ложноножками, снимок должен быть сделан с соответствующего расстояния и под нужным углом. А то денег не заплатят, жемчужину не купишь, а без жемчужины на черном рынке стабилизатор не выпросишь...

жизни и (или) энергии, каковой надобно распределять между членами партии (ну да, аж три человека), есть ховеркрафт и космический корабль «Белуга», причем на первом можно участвовать в гонках (чистая «Призрачная угроза»), воевать с роботами и скакать через лазерные заграждения, а на втором — слетать на Луну, есть гироскопический метатель дисков, есть, наконец, фотокамера...
Но куда тут денешься — в бою с первым боссом мы используем одну клавишу, в бою с последним жмем на две (к «удару» прибавляется «уклон»).
В геймплее BGE попадаются харизматичные трюки — скажем, скрытные миссии построены не только на умении Джейд прижиматься к стенам, таиться в тенях и (даже) густом тумане, но и на ее способности метким броском диска выводить из строя респираторы охранников (надо целиться в баллоны за плечами).

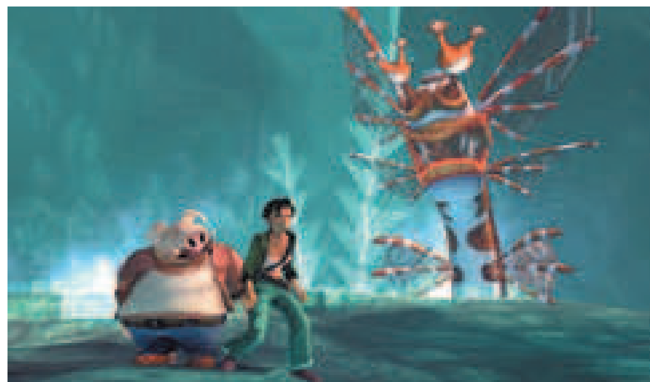
Причем пораженный не только не может следить за обстановкой сам, но еще и отвлекает на себя напарников — они бегут помогать возиться с респиратором

(мгновение, достойное Abe's Oddysee), все идет хорошо, пока не появляются индивидуумы без респираторов вообще. И если бы нас так умело не сбивали с панталыку графическими атаками, теорией заговора и необходимостью охотиться с камерой наперевес за редким экземпляром местной фауны (одни из самых причудливых животных в игре — носороги-растаманы. Бармен, впрочем, тоже хорош), неровность BGE стала бы очевидной.
В одну секунду это самая оригинальная игра на свете — в следующую линейный перепев старых аркад, пустяковая «стрелялка»

или платформер без платформ, и как удачно получилось, что мы слишком заняты подбиранием с пола фигуральной челюсти, или, высунув язык от напряжения, ловим в кадр жука, или просто пытаемся понять, что тут происходит, чтобы обращать внимание на частности, правда же?

Паранойя навсегда

Понять, что происходит в BGE, трудно не потому, что сюжет плохо структурирован, или диалогов мало, или персонажей много, — нет, ничего подобного.



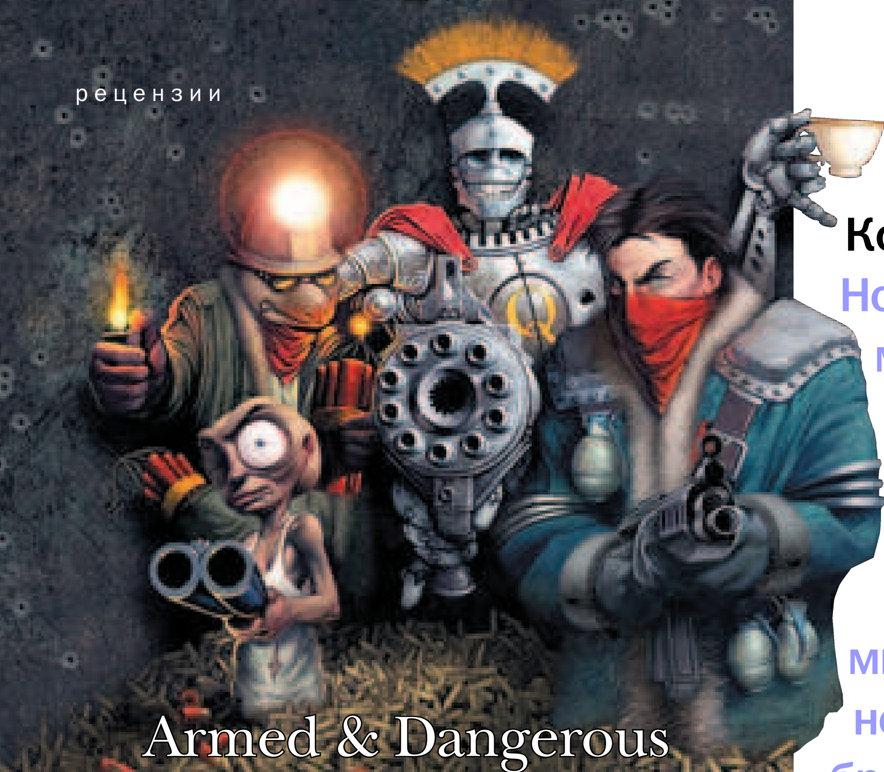
И еще один несуществующий .EXE-Оскар — за лучший дизайн фантастических существ. Особенно, конечно, подкупают эти белые колечки.

Просто здесь НИКТО не понимает, что происходит, включая самих устроителей главного заговора и сценариста, и ответов к финалу всплывает куда меньше, нежели вопросов. Это один из тех сюжетов, которым такое положение вещей не мешает, а даже, напротив, придает неизъяснимую прелесть. ммГерои BGE теряют родителей при загадочных обстоятельствах, воспитываются гигантскими кабанами, заражаются инопланетными вирусами, оказываются лидерами сопротивления, умирают и воскресают из мертвых по нескольку раз на дню, загадочно улыбаясь в камеру, а после титров с одним особо невезучим персонажем происходит такое... такое... такое... Видели ли вы фильм «Донни Дарко»? А пытались ли его кому-нибудь пересказывать? Тогда вы знаете, что сейчас испытываю я.

Мнение об игре

«Конечно, легко разобрать Beyond Good & Evil на геймплей, дизайн уровней и графические красоты и объявить игру успешной. Но есть в ней что-то еще — что-то позади всех технических и дизайнерских свершений, нечто большее. Видите ли, это одна из тех редких игр, что сверкают неоспоримой интеллигентностью и харизматичностью в любой, даже самой крохотной детали. Разработать игру, полную спецэффектов и экшена, — это одно, создать историю, в которой едва заметное движение уголка губ Джейд способно исторгнуть из зрителя поток слез — совсем другое...» — вдумчиво сентиментальничает Дэвид Адамс (David Adams), сайт IGN (http: //pc.ign.com). Оценочка, деточки, такая: 9 баллов из 10.

Западные коллеги в общем-то сходятся во мнении, что это «история, которая больше, чем история», что Анселю удалось выразить кое-какие глубокие мысли о природе истины, а может быть даже, и правды, что она содержит нешуточный социальный и политический комментарий, что продолжение неминуемо, как дождик в четверг, что героиня была человеком не более, чем Рик Декард («Бегущего по лезвию» Ансель называет одним из главных источников вдохновения) — репликантом, что заговор был не простым, а интергалактическим... Нет, ну в самом-то деле.



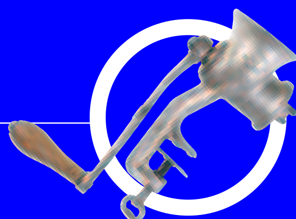
Кокни против человечества

Новый полнометражный мультфильм от LucasArts — с кукарекающими пингвинами, сальностями о размере достоинств, спариванием индусов с кротами, автоцентонными гэгами, неразборчивой матерной бранью и унижением общечеловеческого достоинства — может быть, лучшее, что издала Лукасова камарилья за последнее время. Александр Вершинин

Прекрасный английский-английский, выразительный английский-шотландский, невыносимый английский юмор. Пародии на «Звездные войны» и питерджексоновского «Властелина колец». Чудовищные разрушения, грандиозные спецэффекты, перелетные трупы. Сценарий Planet Moon. Контроль за качеством LucasArts. Какие еще стимулы вам нужны?



Аркадошутер из глубинки



Те, кто

оригинальная идея: Тим Вильямс (Tim Williams), Ник Брути (Nick Bruty), Боб Стивенсон (Bob Stevenson)
ведущий программист: Скотт Гест (Scott Guest)
арт-директор: Боб Стивенсон (Bob Stevenson)
мультипликатор: Тим Вильямс (Tim Williams)
композитор: Анна Карни (Anna Karney)
разработчик: Planet Moon Studios (www.planetmoon.com)
издатель: LucasArts (www.lucasarts.com)

сайт игры: www.lucasarts.com/products/armedanddangerous
платформа: PC, Xbox
дата релиза: 2 декабря 2003 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1500+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0b+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 4,5 Гбайт на жестком диске.

Специальный .EXE-корреспондент был облагорожен особой миссией: понять, зачем в этот прекрасный гнилой плод анимационного искусства были инкорпорированы интерактивные экшен-вставки. Мульт-скетчи и так до отказа набиты тем, чему вы, дорогой читатель, так беззаветно поклоняетесь. Хлебающие традиционный колониальный товар нержавеющие роботы, помешанные на пытках и насилии, слепые гомункулусы, взасос целующие всех мужиков подряд, отчаянно страдающие без любимой овцы сельские казановы и прочие знаковые вещи, которые не позволяет себе даже рефлексирующий больше обычного Вуди Аллен. Щедра хлебная нива Armed & Dangerous!

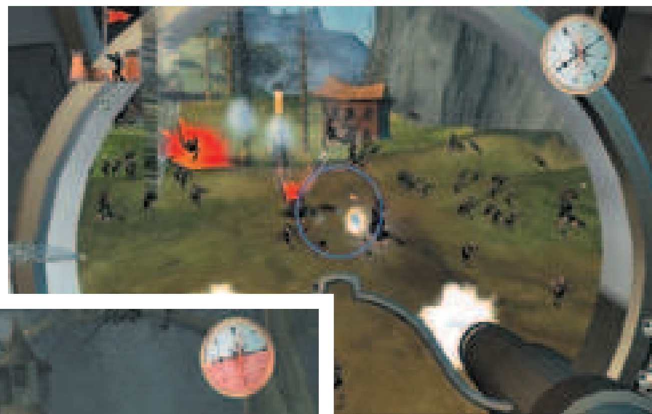
Нежность

Квартет обладателей великолепного британского прононса уничтожает все живое. Дестракшн — ушки закладывает. Под дробь автоматического оружия, рев мин и гранат, стон сотен дохнущих за кадром селян Armed & Dangerous торжественно марширует от одного видеоролика к другому. Под лучистым материнским взором LucasArts студия Planet Moon (некогда спаявшая из подручного хлама Giants: Citizen Kabuto) стильно оскверняет общечеловеческие, социальные и другие нормы приличий. К счастью, обходится без блатной романтики упырей из Running With Scissors и их писсуарного Postal 2! Совсем не так. Нежно. Летящей походкой по грани дозволенного. Фэнтезийный бэкграунд служит в равной степени

источником атмосферы и объектом насмешки. Безобразничать изящнее на столь нескаромные темы получалось лишь у Monty Python. В стране, где монархом служит наследственный тиран, у принца крови диагноз «очаровательный идиот» написан на лбу, а армия укомплектована ушастыми гоблинами из бессоновского «Пятого элемента», автоматы, пулеметы, пушки, гранатометы и боевые

Витамины

Игра, собственно, не о том. Armed & Dangerous целиком о непристойных



и адресованные небесам кляузы приговоренного. Через несколько секунд он уже благополучно сто-

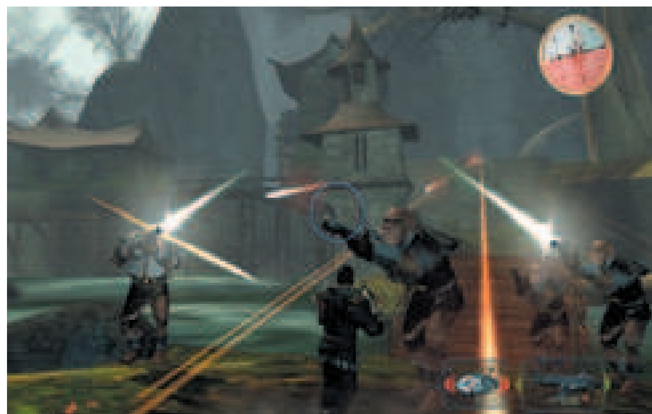
террористов. Железная бригада поборников конституционных прав подорожника и ромашек готова выпотрошить человечье нутро и засеять этим удобрением лужайку. Во славу салата «Айсберг».

Кокнуть биллов

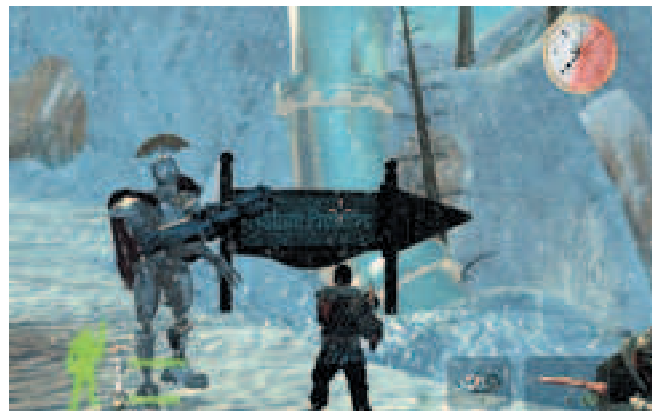
К тому времени, когда команда робингудов

Как и обещано: известная сцена в Хельмовой Пади тушуется перед славной резней Armed & Dangerous.

Только что напарники инициативно отправили в последний полет трех очень мирных дзенских пингвинов...



Каждая секунда в Armed & Dangerous — жесткий спарринг как минимум с четырьмя вот такими доброжелателями и их другом, стучащим по клавишам вон того пулемета.



цеппелины прекрасно уживаются с волшебной книгой-конституцией, луками-стрелами, амнезийной русалкой-в-озере и достигшим нирваны посредством обильного чаепития роботом-убийцей. Вражеские пешки отдают концы непременно с шуткой на устах, из них с бипом вываливаются товары натурального обмена и бойскаутские артефакты. Здания взлетают на воздух с невиданным энтузиазмом, их стены выдыхают огонь и тела агнцов с артистизмом вулкана Везувий. Трупы художественно рассредоточиваются по небосклону, эстетично кувыркаясь, вопя и богохульствуя одновременно. Очень вдохновляет.

Что самое замечательное: меньшевики никогда не заканчиваются.

шутках, перемежаемых спринтерскими дефиле, вытряхиванием боезапаса на все вокруг — от бедра, с куражом и немедля расцветающими на горизонте результатами — букетами взрывов. Временами откуда-то извне прилетают дымящиеся куски полигонального мяса и оседают в непосредственной близости. Хочется погромче лязгнуть свежей обоймой и во все легкие затянуться беломориной. Удало.

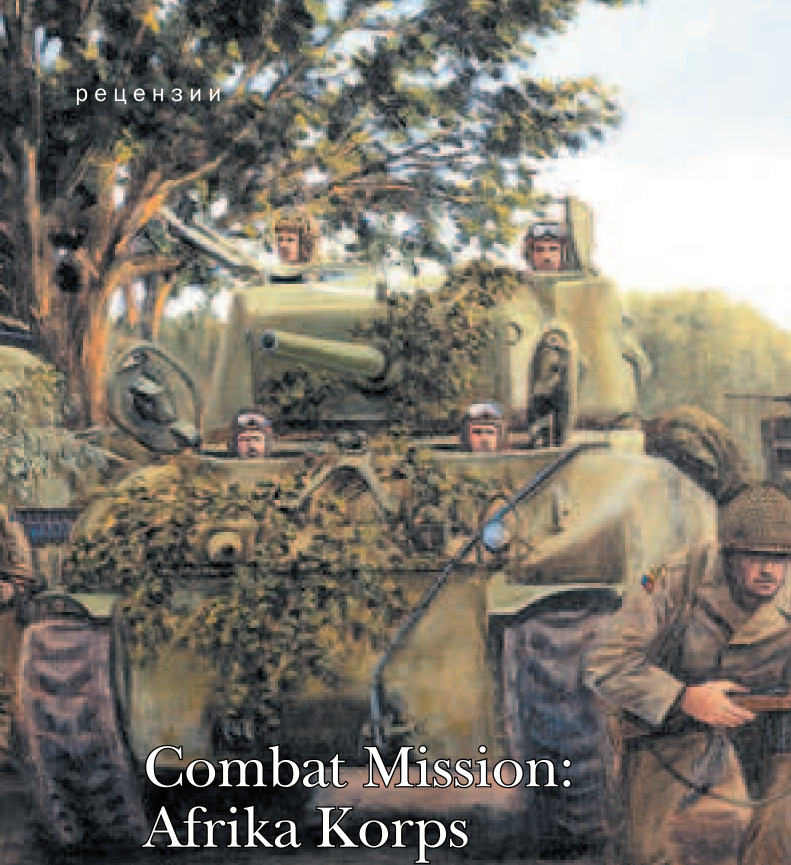
Самые лучшие миссии занимают две-три минуты жизни и подразумевают перемалывание фантастических объемов монстроголов на единицу времени. Гранаты ловко цепляются к одежде несчастных негодяев, инициируя спазматическую панику в рядах

луется рядом с архангелом Гавриилом.

Пару тысяч пуль, двадцать пять ракет, пятьдесят пять пожеванных акулами гадов, тремя взорванными воротами и полностью выжженным городом спустя вы видите, как главный герой обменивается кольцами и обручается с собственным дядюшкой.

Через секунду за спиной ревет дедушкин реактивный ранец с соплом из патефонной трубы, а исполинские бронированные пингвины яростно вгрызаются в роли шагающих зениток. «Смерть пожирателям салатов!» — ноет в голове боевой слоган роботов-газонокосильщиков, перепрограммированных анонимными доброжелателями в шайку безжалостных

съедает на ужин двух случайных прохожих под пиво и чай, с Armed & Dangerous становится все понятно. Игра роскошна и никчемна. Easy listening высшей пробы, насколько это возможно для порта с Xbox. Кабы не треклятая консоль, аппендикс в виде существующего в единственном числе сохранения был бы дезавуирован, — и это наша единственная претензия к изящному и цельному в остальном сувениру от LucasArts и Planet Moon. В любом случае игра, заставляющая вспомнить о всех растениях, которые мы любили и потеряли, заслуживает поощрительного «Нашего выбора». От имени всех гераней и фикусов издательского дома.



Combat Mission: Afrika Korps

Combat Mission — без сомнения, лучшее, что случилось с варгеймами за последние сто лет. Сериал прощается с нами серией Afrika Korps. Не пропустите. Следующая игра от Battlefront.com будет совсем другой.

Главный варгейм



те, кто

- **ведущие гейм-дизайнеры:** Чарлз Мойлан (Charles Moylan), Стив Грэммонт (Steve Grammont)
- **ведущие программисты:** Чарлз Мойлан (Charles Moylan), Стив Грэммонт (Steve Grammont)
- **арт-директор:** Дэн Олдинг (Dan Olding)
- **сценарист:** Тим Ороз (Tim Orosz)
- **разработчик:** Battlefront.com (www.battlefront.com)
- **издатель:** Battlefront.com (www.battlefront.com)

сайт игры: www.battlefront.com/products/cmak/cmak.html
платформа: PC
дата релиза: 3 декабря 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Капитан Африка

Вне истерии с подведением итогов года, непоколебимо, храня достоинство, в стороне от актуальных тенденций, главных стратегических направлений, внимания прессы и больших тиражей живет и не тужит главная, пожалуй, стратегическая игра года. Два человека — сами себе издатели, программисты и гейм-дизайнеры — закрывают эпоху Combat Mission знойным расширением Afrika Korps.

Олег Хажинский

Казалось, после публикации в нашем неправильном издании рецензии на предыдущую игру серии (Barbarossa to Berlin, помните?) мир навсегда изменит свой облик. Сначала читатели, затем их родственники, близкие и друзья, потом — друзья и родственники близких, родственники друзей, близкие родственников и т.д. один за другим перейдут на качественно иную энергетическую орбиту. Откроют в себе способность видеть в играх их истинную суть, отличать подлинники от подделок. С головой ринутся в бездонные пучины Combat Mission, забудут о мирских заботах, посвятят себя (как это сделал я) исключительно изучению бесконечных тактических возможностей игры и штудированию специальной военно-исторической литературы. Увы, этого не произошло. Мир остался прежним. Выходит, не удалось найти тех самых, единственно верных слов?..

Последняя попытка

Afrika Korps, крупными мазками, отличается от предыдущей игры всего двумя позициями: здесь движущаяся техника оставляет после себя тучи пыли, а среди исторических образцов бронированных сеятелей смерти появились особи о двух орудийных башнях. Говорят, были и такие. Вот почти и все.

Рецензии не будет — вы держите в руках билет на поезд, который никогда больше не появится на этом вокзале. Afrika Korps — последняя инсталляция самого значительного варгейма современности. Следующая игра от Battlefront.com случится не ранее, чем через два года, будет сделана на новом движке, возможно, изменит время военных действий и, быть может, откажется от гениального режима «параллельных ходов», который сделал имя Combat Mission. Новая игра аккумулировала в себе всю мудрость предыдущих выпусков Combat Mission. Скромная по размерам команда девелоперов работает в тесном контакте с малочисленной, но гиперактивной (и, как мы знаем, чрезвычайно дотошной) армией тестеров. Результат — соответствующий. Если однажды компьютерные игры превратятся в вещи, Combat Mission станет предметом из середины прошлого века, чем-то очень надежным и практичным, без единой пластиковой детали: только дерево, кожа и металл.

Чуть подробнее

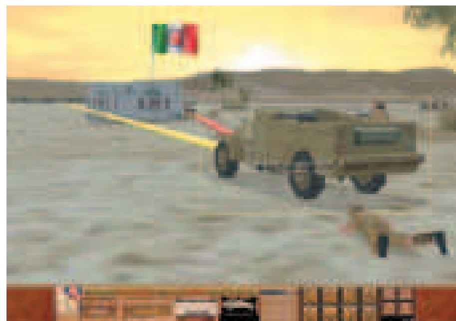
Театр военных действий сместился южнее, и за экраном становится жарко. Не выдерживает оптика, заклинивают затворы, солдаты стонут от усталости. Пески северной Африки и горные районы Италии не позволят расслабиться даже опытным CM-полководцам — воевать придется по-новому. Физически Afrika Korps — самая большая игра из трех: здесь моделируются армии девяти стран, более пятисот единиц бронетехники, а размеры некоторых карт достигают двадцати кв. км — вполне достаточно, чтобы заставить немолодую уже систему задуматься об апгрейде. Для того чтобы реалистично представить ущелья горной Италии, авторам пришлось вносить изменения в движок — теперь он, не поверите, способен работать с перепадами высот до 160 метров! Путешествуя по миру, Combat Mission коллекционирует фотокарточки-текстуры: из России привезено бесконечное белое безмолвие, из Италии — виноградники, из Африки — пальмы и дюны. Старомодный графический движок едва поспевает за сложной математической моделью: вот вам, пожалуйста, холодное ветреное утро в пустыне; вот, распишитесь около галочки, легкий снегопад на закате у побережья Капри... Как бы достоверно ни выглядели описанные пейзажи, будьте уверены — и жаркие солнечные дни, и туманные дождливые ночи — все будет учтено и запущено в обработку беспристрастным и всезнающим мотором Combat Mission. Пресловутая пыль из-под гусениц, гордость и чуть ли не главная особенность Afrika Korps по версии простодушных парней из Battlefront ведет себя чрезвычайно умно. Не просто графический эффект, но полноправный участник военных действий, пыль витает в воздухе, мешает наблюдателям заниматься профессиональными обязанностями, выдает перемещение вражеских войск, разносится ветром в правильном направлении и при этом умудряется облагораживать пейзаж — вместе с чадом пожарищ, разумеется.

В путь

Чтобы освоить Afrika Korps, нужно чуть-чуть терпения и немного фантазии. Те из вас, кто привык пассивно потреблять питательную смесь геймплея через трубочки сюжета, сказочного антуража или тяжело скриптованных миссий, вряд ли смогут прожить в Combat Mission более одной-двух миссий. С другой стороны, игра не требует от нас сверхчеловеческих способностей. Происходящее здесь более реально, чем в любой другой стратегии «про войну». Выберите артиллерийский расчет мышью, нажмите «Tab», а потом «1». Осмотритесь. Почувствуйте, как раскаленные песчинки обжигают кожу на щеке. Услышьте далекий рокот чужих танков за холмом. Осознайте, что через несколько минут вас может и не стать. Нажмите кнопку «+»...



Для того чтобы в полной мере оценить внутреннее напряжение этого кадра, нужно говорить с игрой на одном языке. Экипаж машины разведки выскочил на вершину холма, открыл огонь по грузовику и тут же попал под перекрестный обстрел. Один человек тут же погиб, остальные — в полнейшей панике. На часах — только тридцатая секунда действа.



Тобрук! Ветераны Battlefield 1942 до сих пор видят старую крепость во сне. Afrika Korps организует для нас экскурсионный тур по местам боевой славы. Отдых обещает быть чрезвычайно активным.



Пылища, оставляемая танковой колонной, — не просто эффектный трюк, а полноправный участник тактического шоу. Пыль снижает или полностью блокирует видимость, а также демаскирует участников боевых действий.

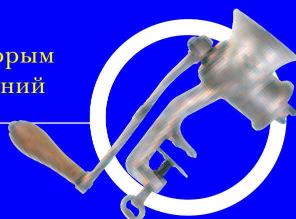


10 тысяч американских бонусов

Перво-наперво — небольшой тест. Вы находитесь в 3D-шутере. У вашего персонажа четыре руки. Ваша реакция? Фраг Сибирский

а) Нагородить такую гору своих и позаимствованных идей и при этом ничегошеньки не затронуть в простой игроцкой душе? Амба.
б) Блеск! Уровни — из пинбольного автомата, оружие — с «кулерами казенной части», герои — ходячее оскорбление жанра. Идеи смешны и безумны. Хотя шутер, конечно, не получился.

Трэш-шутер с некоторым количеством измерений



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Вениамин Туз
ведущий программист: Вячеслав Климов
автор концепции (арт-директор, сценарист): Вячеслав Климов
музыка: MoozE
продюсеры: Сергей Григорович и Антон Большаков
разработчик: GSC Game World (www.gsc-game.ru)
издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.firestarter-game.com
платформа: PC
дата выхода: 1 декабря 2003 г.

Системные требования

Windows 2K/XP (Windows ME не поддерживается!), Pentium III 750 (рек. Pentium 4 2000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), видеокарта класса GeForce 2 MX (рек. видеокарта класса GeForce FX 5800), DVD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

Если наружу рвется крик души, подобный «да у них, иродов, что там, совсем кармака в голове нет?», «... ... ...!» либо «а ног, ног-то у него сколько?!», то в кратко изложенной Game.EXE сущности FireStarter (FS) вас должен интересовать сугубо вариант «а». Да, долго, да, нудно, да, «Квейк-3» был лучше. Расслабьтесь. Вздохните поглубже.
В случае, если ответ близок к «здорово! Значит, я могу держать четыре штурмовых винтовки одновременно!», см. вариант «б» и смело обретай FS. Он будет мощно и гармонично с тобой резонировать.
Первая беда этого, ммм, неординарного шутера, на описание внешнего вида и основных ТТХ которого я, по счастью, могу не тратить драгстрок (ищите любое из наших превью), — его удручающая самосерьезность. FS мрачен и строг до степени идиотического абсурда и даже немножко за ней. Эй, ребята! Какой вирус? Какие оружейные системы по 40 строк характеристики каждая? Какая, к Гибсону, тоталитарная виртуальность? У вас там, извиняюсь, четырехрукие мутанты по уровням бегают!!! Надеюсь, разработчики хоть и не подают вида, но все-таки представляют себе, насколько смешна подобная данность.

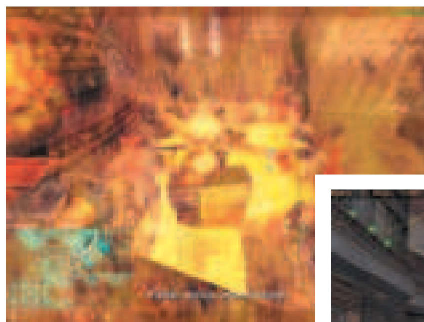
День ганфайтера

Всякая игра, в открывающих командных строках которой нам предлагают сделать нелегкий выбор между многотонным уродом, могущим палить из четырех шотганов одновременно (что на три, напомню, шотгана больше, чем у всех других безымянных героев обувных коробок), и хрупкой, с нормальным числом конечностей дамочкой, не имеющей доступа к тяжелым видам вооружения (в плюсы у ней записана «способность быстро перемещаться»... та-а-ак...), заслуживает внимания. Пожалуйста, господа, приглашайте бета-тестеров, забрасывайте в дальние области карты артефакты, которые игроку потребуется, быстро перемещаясь, подхватить... Мне все-таки очень любопытно, ну что, по-вашему, кроме пули в затылок, может заставить нормального человека (несомненно, не раз и не два интересовавшегося в глубине души: «а что, если бы у моего Макса было хотя бы на одну руку с зажатой «береттой» БОЛЬШЕ?») остановить свой

выбор не на многоруком мутанте? Эта находка очень точно передает настрой всего шутера: гротескная, нелепая, потенциально ставящая под угрозу сами основы мироздания (как быть, если тенденция приживется, а?!) и, по большому счету, абсолютно бесполезная. Сокровенная мечта тысяч игроков, воплощенная в жизнь злобным сумасшедшим джинном. FireStarter, не дрогнув, отвечает на многие вопросы Вселенной. ЧТО БУДЕТ, если боссы в FPS начнут использовать самонаводящиеся ракеты? ЧТО БУДЕТ, если стыдная детская болезнь рапид перекинется с третьего лица на первое? ЧТО БУДЕТ, если игрок научится скакать назад во времени, телепортироваться внутрь избранной мишени или перемещаться в четыре раза быстрее, чем противники? Отвечает в своем неповторимом стиле: а ничего не будет. Я стрелял из четырех стволов; прыгал во времени, как заяц на мескалине; приноровился одной прицельной телепортацией уничтожать плоскоголового друга и брать неудобно расположенный Американский Бонус, а то и артефакт; в совершенстве постиг субкультуру самонаведения, а также обычаи ракет еще более тонкой разновидности (тех, что при прохождении через преграду растрачивают только часть заряда и продолжают гудеть дальше в неумолимом slow-mo)... И я скажу: у интересного шутера FS предельно плоский и стандартный геймплей. Вышеупомянутые фокусы его, может быть, разнообразят, но отнюдь не выводят на новый уровень, эпизод или хаб.

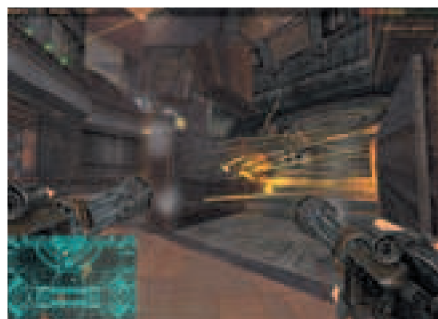
Пси-фактор

Что может быть зануднее FPS, который на легком уровне сложности действительно легок, на нормальном — нормален, а на непроходимом, да-да, вы угадали, непроходим?
На дне FireStarter лежит простой аркадный механизм, который мне очень и очень нравится. Сработало же, в конце концов, для Aliens Vs. Predator это самое «живу, пока бегу, бегу, пока стреляю»... Две вещи в FS сделаны категорически неправильно: во-первых, комнаты слишком велики, во-вторых, обуславливающие безумный бег артефакты появляются слишком редко. Ну как можно бояться роя Фантазмов в чистом поле? В клаустрофобически замкнутых кубиках Индустриальной — первой — Зоны они производили куда более сильное впечатление! Это же почти «Пакман» (лучшая из аркад) по напряжению.



С помощью пары мортир и склада зажигательных FireStarter легко оправдывает свое название. Горит ВЕСЬ уровень. Кстати, видите устрашающий призыв внизу? Это не мантра и не напоминание. Это, простите, цель миссии.

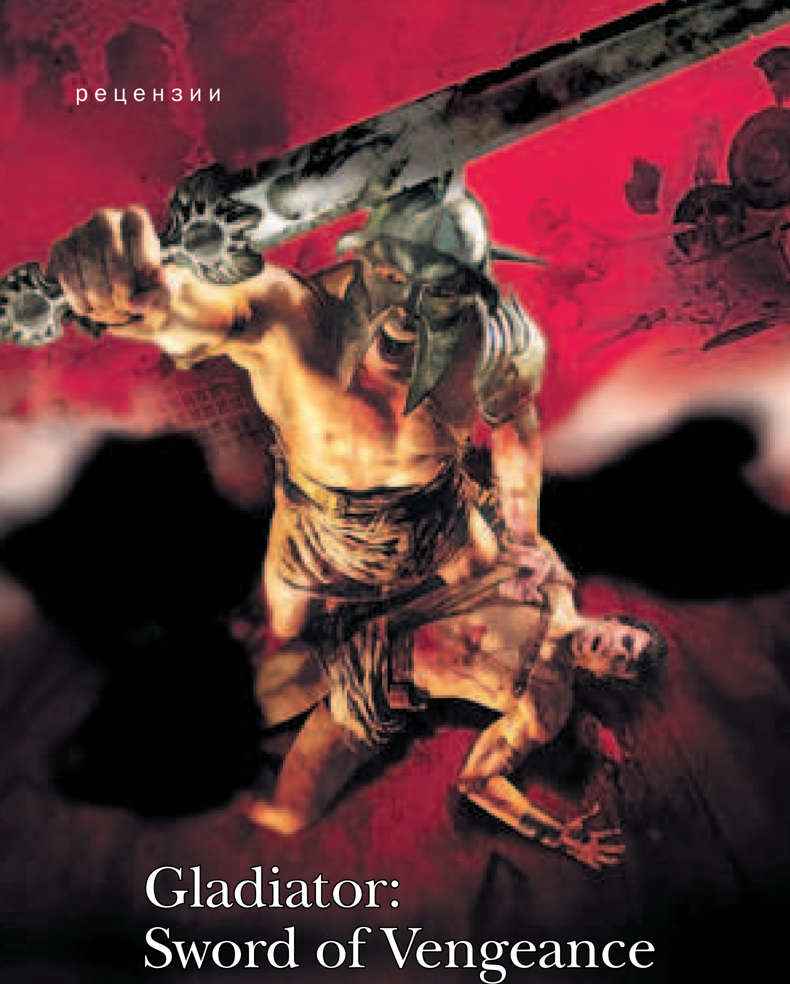




Чем в FS красивее действует оружие, тем оно бестолковее. Это, как видите, ОЧЕНЬ бестолковое.

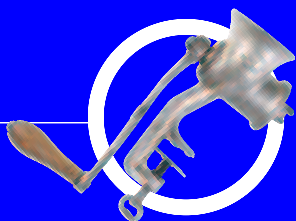
Вот почему не во всех играх нам суют четыре шотгана. Разглядеть что-либо не проще, чем после бортового залпа пиратского корабля.

А куда все потом поплыло? И надо было ВСЮ ИГРУ на ЛЮБОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ строить на безумном беге, опаздывании! Чтобы единственным способом уложиться в лимит было катапультирование через весь уровень со стрельбой в рапиде во время многочисленных сальто (реально исполнимый, но тотально ненужный в сингле FS трюк)... Вообще, когда прозвучит тревожный сигнал, на первых трех скоростях успеваешь и встать в угол, и перестрелять всех экзальтированных, и походить вокруг вращающейся голограммы Гладиатора, примериваясь так, чтобы он возник к тебе тылом (тяжелое, неблагодарное занятие), и, позевывая, взять наконец-то артефакт. А на последней передаче не успеваешь услышать тревожный сигнал. «25% сложности» не подразумевают, что сложности нет вообще (а ее нет — умереть из-за темпоральной страховки затруднительно), «500% сложности» не подразумевают, наверное, что вас сомнут рычащей массой на первой секунде раунда. Этот режим в AvP все-таки назывался «выживание», а не «суицид». Но это мелочи. Грустная правда заключается в том, что FireStarter страдает от главной болезни малобюджетных независимых шутеров всего мира — дизайнерской вымученности. Избежать недуга смог, наверное, только первый Serious Sam... Хотя речь не о нем.
Вспышка! Одна-две мысли поставили игру на ноги. Потом свои мысли кончились — не беда, кругом полным-полно неплохих чужих (найдите, умоляю, в FS хоть один огнестрел со своим дизайном! А эти пси-руны как вам нравятся?!). Потом закончились и чужие. А делать еще два с половиной эпизода сурового экшена... И вот тогда уровни становятся просто уровнями, монстры — просто монстрами из КИ (хуже может быть только тогда, когда они становятся монстрами из сингла КИ), виды оружия — видами оружия, а бонусы — бонусами, без посредничества таких третьих партий, как атмосфера, вдохновение и волшебство... Собственно, на примере FS можно строить график заболевания: первый найденный пси — телепортационная смерть врагу (о!), второй — отскок во времени (а!), третий — мощный удар ногой. Хрррм. Пра-а-авильно. Это правда. А грустная она потому, что две мысли в основе FireStarter были на самом деле хорошие. ■



Пошло. Безвкусно. Быстробыстробыстро.

Аркада (слэшер)



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Джим Боттомли (Jim Bottomley)
ведущий прогаммист: Джед Кивени (Ged Keaveney)
арт-директор: Крис Субаджио (Chris Subagio)
композиторы: Нельсон Эверхарт (Nelson Everhart), Рон Фиш (Ron Fish)
разработчик: Acclaim Studios Manchester (www.acclaim.com)
издатель: Acclaim (www.acclaim.com)

сайт игры: www.acclaim.com/games/gladiator
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: 4 декабря 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта не хуже GeForce3/Radeon 8500 (обязательна поддержка вертексных шейдеров и 4-проходного текстурирования), DirectX 9.0, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 1,3 Гбайт на жестком диске.

Не Джованьоли

В наше калифорнизированное время слово «гладиатор», увы, обладает мерзким привкусом попкорна, залитого произвольной содовой. Перед глазами же непрошено встает совсем не фракийский профиль видного киноавстралийца Р. Кроу. И разве можно придумать что-то более деньгозагребущее, чем тропа, заблаговременно протоптанная видным киноамериканцем Р. Скоттом, в конце которой сам собой получается по-хорошему эпичный кровавый псевдореалистичный слэшер с Максимусом в главной роли? Илья Мякишев

Говорите, кинолицензия? Говорите, Acclaim нынче не при тех деньгах, чтобы потянуть? Вздор. Всего-то надо сделать по-хоже, и народ потянется...

By pot-heads for pot-heads

Думается, Acclaim все-таки не лыком шита. Верим, что поначалу именно в этом направлении и крутились творческие жернова Gladiator: Sword of Vengeance: не Максимус, но такой же харизматик при коротком мече, жаждущий свободы и славы; не Blade (of Darkness, конечно), но столь же синтетическое действо, где и порубить от души, и побороздить многообразные просторы, и прирасти в многочисленных боевых умениях, и... Не получилось. Сломалось что-то критичное. Где-то произошел трагичный сбой...

Нам сложно восстановить точную последовательность печальных событий, но, сдается, дело было так. Разработка, о которой так тепло писали все видевшие сентябрьский Лондон-2003, почти завершена: шедевр-в-лучших-кинотрадициях, заведомый убивец «Лордов», «Принцев» и иных игромонстров из соседних загонов, считайте, что в руках; авторы нежно треплют друг друга по щекам, а в свободное от близкого счастья и подсчета будущей выручки время слоняются по автосалонам — если и «Феррари», то ведь не красный же? Но тут в Манчестер приходит крупная партия первосортного кубинского стрептоцида (ладно, ладно, не надо указывать нам на неочевидность, надуманность и даже болезненность этой причины! Мы, вы знаете, легких путей не ищем, но ведь на примерных граждан кирпичи не падают — доказано), и проект откатывается на месяцы назад: в игре скоропостижно заводятся циклопы и скелеты; реалистичность (хоть и псевдо), впечатляюще саданув дверью, убегает в неизвестном направлении; протагонист — умер, но... воскрешен, имени не дадено, но кличут почему-то Инвиктусом Фраксом (Invictus Thrax); в коренных негодяях ходят Фобос и Деймос; забыв откланяться, ретируются остатки Эпичности; за ними немедленно поспешают зачатки многожанровости, оголяя тем самым постыдную консольную аркадность-с-закидонами... На этом месте стрептоцид внезапно кончается, и приключается релиз. Так и не купленные спорт-кары... Ладно, прекратим скалить зубы, обратимся к фактам. Самый очевидный — жанр игры. Слэшер. Пусть и преаркаднейший, но редкий, чаемый, приятный. В теории. На практике же получилось такое...



Тинейджеры в «смайликах» — легендарные градооснователи Рем и Ромул. Комментарии? Их нет.



Ну не красавец ли наш Фракс? Хоть гипсом заливай — и в Лувр.

Ловкость ног

Череда странных, порой не укладывающихся в рамки привычной логики решений разработчиков — вот визитная карточка Gladiator: Sword of Vengeance, этого бесноватого слэшер-провокатора. Боевая система (по секрету: предмет особой гордости девелоперов) проста, как апельсин, но, к счастью, столь же съедобна. Благородные поединки один на один типа «дуэль» не практикуются вовсе, ибо наш парень (кстати, гладиатор) заточен только под битвы с тремястами спартанцами. В этой связи очевидны три вопроса: как, кому и когда начинать раздачу? Решение таково: раз и навсегда закрепив за собой одного противника (привилегия даруется первому удостоенному зуботычины), мы вольны в удобное время отвлекаться на ближайшего еще не обласканного, и фактически переключение внимания с одного соперника на другого (и обратно) — единственная сознательная обязанность игрока, единственное, что поддается контролю разума. Это, однако, вовсе не говорит о том, что у вас нет других дел.



Взять хотя бы Великую Тайну Комбо. Есть ли они, а если все-таки есть, то какие?.. Наука в моем лице ответа не знает. Вероятно, этой загадке суждено прибиться к сонму уже терзающих автора вопросов онтологического характера. Дело же в следующем. Поэкспериментировать с комбинациями между боями не удается — единственной реакцией не вступившего в бой Фракса на любые игры с контроллером остается ленивое движение руки с приросшим к ней колюще-режуще-рубящим предметом. Когда же начинается битва, ситуация повторяется с точностью до наоборот: на столь же необязательное и спонтанное нажатие кнопок Фракс отвечает неуправляемым взрывом молниеносных ударов,

кувырков и иных сальто. Аркада? Привычное дело? Все так, но мы ведь все еще на ПК, не забыли? А здесь свои понятия об игровой честности... Через какое-то время пальцы сами находят подходящий ритм, гладиатор крутится волчком и жестоко кромсает окружающих, смотреть на монитор вовсе не обязательно, победа будет за нами, а игра... игра вплотную приблизилась к самоудовлетворению.

Чудесно. Но ни описание «боевой системы», ни размышления о «тонкостях управления» не приводят к пониманию сути игры, ее пряной изюминки. Речь о скорости. Gladiator — без сомнения, самый резвый слэшер в ПК-галактике.

Даже вечные антагонисты Кролик и Черепаха не смогут достойно проиллюстрировать скоростное преимущество «Гладиатора» перед остальными участниками kill rate-забега. Бои столь яростны и стремительны, что, моргнув, вы рискуете пропустить смерть пары-другой противников, и это почти не преувеличение.

Вы знаете, за это можно простить почти все...

Почти. Кое-что — очень непросто. Например, сложность. Неужели нашим манчестерцам никто так до сих пор и не объяснил, что регулировать вышеупомянутую сущность путем нелинейного (почти случайного) изменения плотности потасовок между автосохранениями с течением игры — это бяка? Когда в седьмой раз бросаешь себя в десятиминутную секвенцию из изуверских побоищ без единого health-up'а, руки живут собственной дрожащей жизнью, а мысли заняты видениями пылающего в аду ведущего дизайнера. И это сладкие видения.



Беременным детям и женщинам — не смотреть! Остальным любоваться fatality в наиобязательнейшем порядке.



Массакр! Буйство спецэффектов на снимке — битва Фракса с Деймос и ее (да-да, ее!) миньонами. Редкое по занудству занятие.



В динамике на врагов не успеваешь обращать внимание. Однако в статике — впечатляют, не вопрос.

Мелочи смерти

А еще есть экстравагантнейший механизм пополнения арсенала и обретения прочих приятных мелочей — путем прохождения Испытаний. Хотите новый топорик — изведите полк разномастных мифологических отбросов секунд этак... за восемьдесят. Новый слот для здоровья? Два полка пузырей древнеримского асфальта за минуту. И так всю игру. Даже в весьма аркадном (или все же консольном?) контексте Sword of Vengeance эти вставочки болезненно, вызывающе аркадны. Нет, это не комплимент.

Дизайн уровней — функционален. Временами до отвращения. Пришли полюбоваться ошеломительным пейзажем на закате (рассвете, при луне)? Ошиблись дверью. Только окровавленные арены — притворяющиеся пещерами, маскирующиеся под храмы... ну, вы поняли. Нет, камера в этом деле не помощник — она всего лишь исправно выполняет свою работу, не выпуская из кадра ни нашего гладиатора, ни того, кому в данный момент достается на орехи.

Иногда игра заставляет смеяться от души. Например, при взгляде на то, что разработчики (вероятно, по-идиотски при этом ухмыляясь) окрестили authentic weaponry. По правде сказать, металлолом, вверенный Фраксу, по степени «аутентичности» находится где-то рядом с губами Анжелины Джоли и документальным фильмом о вскрытии пришельца. Бивисы несчастные.

Но самое симпатичное в «Гладиаторе», знаете что? Очаровательно кровавые и разнообразные fatality! Acclaim, спасибо и на этом.



Mysterious Journey 2: Chameleon

Комплект «собери квест сам»: персонажи отдельно, пазлы отдельно, пейзажи мертвых миров отдельно. На этот раз — полигонально. Раньше такие звались клонами «Миста» и сопровождались рецензией по форме 36. Теперь, после «Уру», даже и не знаю — как и чем...

Квест



Те, кто

главный дизайнер: Роланд Пантола (Roland Pantola)
арт-директор: Данута Сеньковска (Danuta Sienkowska)
главный программист: Томаш Возняк (Tomasz Woznjak)
сценарий: Терри Даулинг (Terry Dowling)
композитор: Даниель Клещински (Daniel Kleczynski)
разработчик: Detalion (www.detalion.com)
издатель: The Adventure Company (www.adventurecompanygames.com)

www.mysteriousjourney2.info
платформа: PC
дата выхода: 24 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1600+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт ОЗУ), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт ОЗУ и поддержка T&L), DirectX 8.1, DVD-ROM, 3 Гбайт на жестком диске.

Камуфляж

Плохая новость: вы очнулись на борту орбитальной станции без всяких воспоминаний. Очень плохая новость: неизвестный голографический человек обвиняет вас в единоличном осквернении планеты Сарпедон 214 лет назад. Впрочем, хорошая новость: одна долина на Сарпедоне все-таки уцелела...

Маша Ариманова

Опять плохая новость: через 16 дней станция с вами на борту ухнет на эту долину. Сразу, знаете ли, ощущаешь на горле железную хватку профессионального автора коротких рассказов. У Mysterious Journey 2 (далее MJ2), более известного как Schizm 2, сюжет не хуже, чем у предшественника, Schizm, более известного как Mysterious Journey. На сей раз Терри Даулинг вместо одной суперконцепции («идеи, которую ты можешь подержать на ладони», как говаривал один голливудский продюсер, — «серийный убийца охотится на серийных убийц», «население Земли против драконов» или «планета по образцу «Марии Селесты») расплатился более мелкой, но все еще звонкой НФ-монетой. Тут вам и Технология с Природой, сцепившись намертво, катаются в пыли и осыпают друг друга проклятьями; и Компаньоны, осколки расы пришельцев, представляющие собой нечто среднее между компьютером, туземным идолом и ржавым утюгом, вещают загадками; и шаттлы странной конфигурации совершают аварийные взлеты и посадки... Не говоря уж о том, что всю игру над вами дамокловым ломом висит эта самая чертова орбитальная станция.

Хроники Риддика

Правда, материала здесь не на роман и даже не на повесть — на все тот же короткий рассказец. Дабы сюжет покрывал все спроектированные лично паном Пантолой головоломки, точки истории неимоверно разнесены во времени и пространстве, и не удивительно, если к кульминации вы забудете содержание завязки,

а то и последнего важного объяснения. Хотя мы привыкли, конечно, что в адвенчурах от первого условного лица интрига — не часть игры, а всего лишь морковка, подвешенная на палке подлиннее, такой же стимул прилежнее решать сложный пазл, как и красивые слайды-пейзажи. Куда серьезнее претензии к cut-scenes — роликам, осуществленным на «Юпитере», движке, с которым, в целом, разработчики обошлись весьма и весьма сноровисто. Почему-то только в этих несчастных крохотных вставках «Юпитер» валится на бок и прикидывается мертвым в надежде, что пользователь наконец-то перестанет тыкать его курсором и пойдет себе дальше. Вы помните, как диковато смотрелись костюмы FMV-героев «Щизма»? По сравнению с ними облачения офицеров «Стар Трека» — строгие деловые костюмы с галстуками. Теперь представьте себе, что все эти декоративные крылья и хвосты, все эти маски с прорезями в самых неподходящих местах (трудно поверить, насколько нелепо смотрится пилот челнока в маске с одинокой прорезью для носа!) и феерические головные уборы малинового цвета навьючены не на живых (ну, более-менее) существ, а на полигональные чучела! Когда многоликий предатель (саботажник, двойной агент) Сен Гедер пытается непринужденно облокотиться на перила, просто оторопь берет. Полигональное пугало, пытающееся непринужденно облокотиться на перила! Худший сорт полигонального пугала — полигональное пугало с анимацией! Насколько трудно соорудить на движке актера, настолько же непросто придать его действиям хоть сколько-нибудь естественности. В MJ2 герои стоят абсолютно неподвижно, но, совершают адекватно спланированный жест и вновь стоят абсолютно неподвижно, но уже с чувством выполненного долга. Естественно это? Нет!!! И первое правило современного строительства роликов на движке — открывание и захлопывание рта — считается не мимикой, а дешевым чревовещательством.

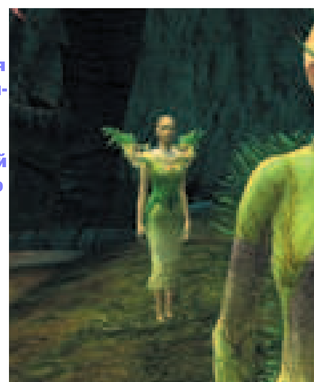
Наконец, бывает два сорта НФ. Есть НФ, на старте которой автор с серьезным лицом собирает своих героев и объявляет: «да, джентльмены, я собираюсь постулировать идею, поставить вопрос, и это будет нелегко. Многие из вас не доживут до последней страницы». А есть НФ, в которой протагонисты шмаляют друг в друга из бластеров (или, как в случае с MJ2, швыряются магией) с тотальной страховкой: никто не умрет. Идея будет постулирована, вопрос поставлен, тенденция экстраполирована без пролития крови, и увенчается все розовым гармоническим хеппи-эндом. Такой сорт НФ называется классической, или же, того хуже, интеллектуальной. Знакомые с оригинальным Mysterious Journey, наверное, уже догадались, к какому сорту относится история Даулинга... Он отлично начинает и задает интереснейший вопрос: может ли человек, облаченный в костюм хамелеона,



Этот пазл с энтузиазмом задействует ваше звуко- и цветовосприятие, но никак не намекнет, что у «Щизма» наконец-то появились ширина, глубина и высота.



Обязательная для квестов этого класса ладья Харона, монорельс, диснеевский аттракцион, во время которого нам демонстрируют идиллические окрестности с высоты птичьего полета. Большую беспомощность выражает только другой обязательный аксессуар адвенчур от первого лица — телескоп.



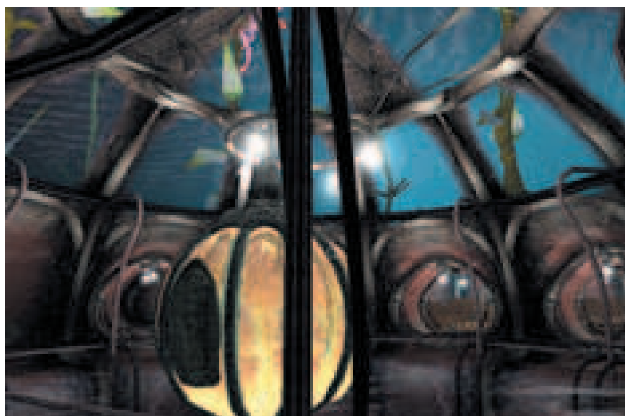


Прорастить физиономию NPC свежей травкой — еще на значит придать ей выразительность. Мертвых родственников героиня воскрешает с этим же ясным немигающим взором.

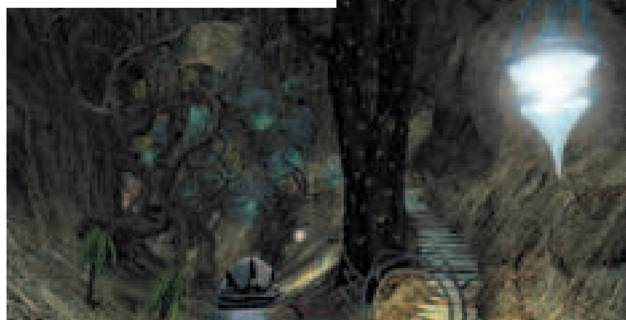
способный проходить куда угодно, жить на две стороны, оставаться человеком, а не хамелеоном? Особенно если обе стороны горят желанием поэксплуатировать его способность к мимикрии... А удовлетворительного разрешения конфликта нет, да и сам конфликт какой-то вялый даже для пацифистского квеста. Знаете, с такой исходной посылкой лучше всего было бы положиться на Вильяма нашего Гибсона.

Неприкасаемое

Schizm 2 для Schizm является почти тем же самым, чем RealMYST3D — для простого Myst. Трехмерным ремейком. Сюжет другой, головоломки новые, а вот принцип все тот же — рельсовый, чугунный, твердолобый... От того, что горы и долины из обсчитываемых предварительно стали обсчитываемыми в реальном времени, в механизме «Щизма» ничего не изменилось. Три измерения — камуфляж, красивая обманка, как и все эти машины, погребенные в снегах реликтовые корабли, светящиеся цветы и растения, на ветках которых зреют полупрозрачные шары. В «Уру» Миллера герой и полигональный сад наконец-то слились в поцелуе. Там можно было, пусть и с некоторым трудом (кто сказал, что призраку должно быть легко переворачивать объекты в мире живых?), но все же манипулировать окружающими вещами, карабкаться по лестницам, падать в расщелины, игра света и тени могла скрыть от нас важный ключ, следовало вертеть головой, лезть в труднодоступные места, проявлять наблюдательность и фантазию... Миры MJ2 размахом, исполнением, подсветкой где-то, может быть, даже превосходят миры «Уру»... но это мертвые, статичные декорации. ЗАДНИКИ. Мы от них не зависим — движемся по невидимым рельсам, откуда все и всегда просматривается самым наилучшим образом, как и они от нас — парят себе, такие же гордые и неприступные, что и встарь. Миллер старался интегрировать свои фирменные пазлы в игровой мир — всякие там буйки, светлячки... В MJ2 пазлы отсечены от прогулок не менее жестко, чем прогулки от пресловутых cut-scenes. Пазлы здесь размещены в стерильных лабораториях: все четко, все видно, все всегда под рукой. Некоторые требуют простеньких математических расчетов (перемещение веревки #1 смещает веревку #2 на один узел. Перемещение веревки #2 смещает веревку #3 на 2 узла. Перемещение веревки #3 смещает веревку #1 на 3 узла...), некоторые — выведения чудовищных формул и составления таблиц, но все, и сложные, и простые, мучительно не от мира сего... Да, такое было раньше — много, много раз. Такое случалось даже в полигональных квестах (половина дизайнерской команды живет славным прошлым, половина — далеким будущим, за настоящее надрывается бедный сценарист, пытаясь замотивировать трехступенчатую шифровальную задачку на входе в деревенский лифт). Но как Gabriel Knight 3 в свое время показал, что адвенчуры от третьего лица могут быть полностью и непринужденно трехмерными, так и Uru: Ages Beyond Myst продемонстрировала, что адвенчурам от первого не обязательно быть похожими на суповые наборы. Не следует мясницким ножом рассекать действие на хождение, пазлы и ролики. Не стоит вульгарно перегораживать ответвления от маршрута барьерами, камнями и силовыми полями... Пусть игрок сам разберется, куда и как ему интереснее всего идти. Ведь перемещаться короткими перебежками от пазла к пазлу, когда кругом такое великолепие — честное, настоящее, но по прихоти авторов никогда и никому недоступное, — по меньшей мере унизительно.

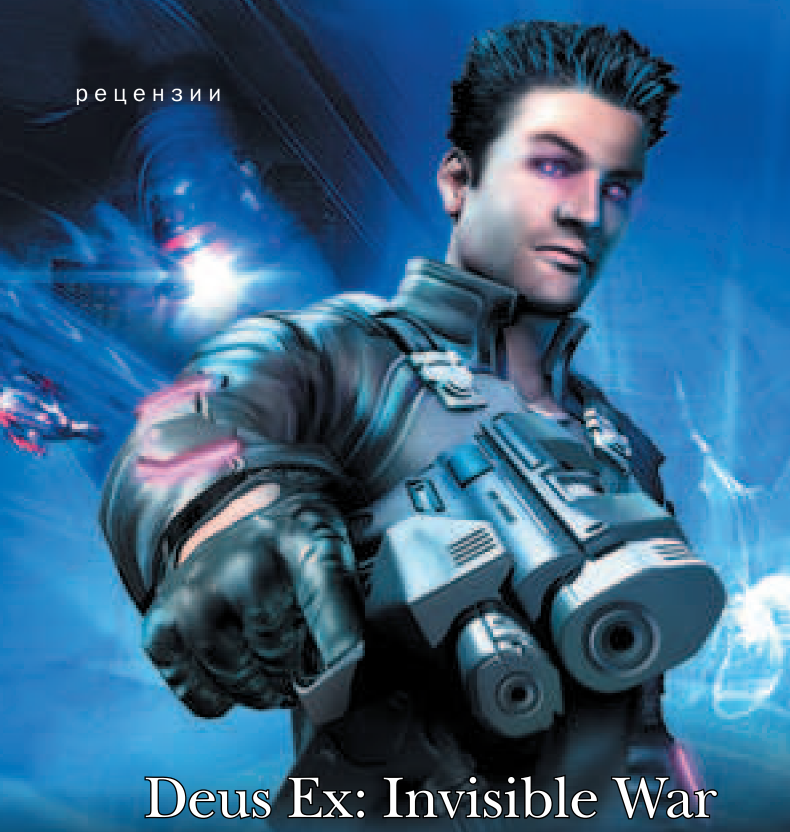


Ух, какая подсветка, какая вода сверху и снизу! А в результате... Секретная Камера, один выход, одна головоломка с ящиками.



Невзирая на обилие экзотической растительности (органика вообще всегда удавалась Detalion) и сложный ландшафт, двигаться можно мало что в одном направлении, так еще и по очень узкой тропинке.

Только одна головоломка в MJ2 оставляет хоть какую-то надежду — замечательный двухсторонний лабиринт. Берется комната, по краям устанавливаются маячки пеленга, в воздухе прокладывается извилистая дорожка из пластин... А потом над самой дорожкой воцаряется туман. Тактика: спуститься вниз, пройти под дорожкой, отмеряя шаги и фиксируя взаимное положение маячков (огни горят и под, и над туманом), а потом по своим записям повторить маршрут вслепую на поверхности. Одна попытка — и лабиринт перекраивается. Очень эффектно. Фокус возможен, во-первых, потому, что все трехмерно, а во-вторых — по причине того, что интерфейс все еще из псевдотрехмерных квестов, игра управляется клавишей мыши, один клик — одна пластина... В этом единственном примере разрыв между графической механикой и механикой игровой пошел Mysterious Journey 2 на пользу.



Странные маневры авторов оригинального Deus Ex всплыли неприятным масляным пятном, имя которому Invisible War. Кислое, скукоженное дитя глобальной паранойи и теории заговоров оказалось недееспособным. Таков приговор врачей.

Псевдоинтеллектуальный якобы шутер



те, кто

глава проекта: Харви Смит (Harvey Smith)
ведущий программист: Крис Каролло (Chris Carollo)
ведущий гейм-дизайнер: Рикардо Бэйр (Ricardo Bare)
ведущий сценарист: Шелдон Пакотти (Sheldon Pacotti)
композитор: Александр Брендон (Alexander Brandon)
разработчик: ION Storm Austin (www.ionstorm.com)
издатель: Eidos (www.eidosinteractive.com)
издатель в России: «Новый диск» (www.nd.ru)

сайт игры: www.deusex2.com
платформа: PC, Xbox
дата релиза: 3 декабря 2003 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1200 (рек. Pentium 4 1500+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Гэкачэпэ

Deus Ex: Invisible War (DXIW) — это дурной сон поклонника оригинального хита, явившийся прямо перед пробуждением. Выскочив ошпаренным из топей кошмарного детища Уоррена Спектора (главы остинской студии ION Storm), несчастный осоловело треплет ресницами и никак не может поверить в увиденное.

Александр Вершинин

Его упрямо тянет назад, посмотреть, не прячется ли радость за Антарктикой, не завалялась ли правда в крови братьев Дентонов. Но, возвращаясь, он обреченно удостоверяется в бесконечных казематах комнат-кьюбиклов, сырой серости палитры, торопливо дожевывающей последнюю мечту, а также нараспашку вспоротом брюхе игромеханики: «На, смотри, как я устроена. Потянешь за ту мясистую жилу, дернется рука, надавишь за ухом, моргну. Я твоя надувная кукла. Играй меня скорее».

Счастья нет

Длинный пронзительный взгляд на Invisible War оставляет лишь мучительную досаду. Месиво. Серо-сине-бурая муть, будто из-под колес доверху набитой маршрутки. Мы и не надеялись на пир графического духа, но не рассчитывать вообще ни на что в голову как-то не приходило. Получается, на последней E3 игру катали на закрытом для публики стенде из-за «стеснения» Спектора выставить ее напоказ? Откровенная боязнь убить продажи вызывает сочувствие, но не симпатии, отнюдь.

Мир Deus Ex разнесен дизайнерами в клочья, разорван на десятки тесных прямоугольных контейнеров, провоцирующих пылкий гибрид клаустрофобии с идиосинкразией. Игра, от начала и до конца, надежно заключена в шесть граней — даже если речь идет о знаменитом уровне со статуей Свободы. Просто кубик надули чуть больше. Спектор, Смит и Ко слепили строгую геометрическую

версию ада. Мы бессмысленно ползем по квадратным вентиляционным люкам, вытряхиваемся в прямоугольное помещение, чтобы выскользнуть из него в прямоугольный закоулок, пройтись по ровному параллелепипеду карниза и заглянуть в прямоугольное


Без поджарых серых глазастых клише Invisible War обойтись не смогла.


Ни одна из враждующих групп не вызывает симпатий. Кроме, быть может, Omar: они слишком оригинальны для такой игры.

окно. Вот где настоящий заговор — мурашками по коже, кулаком в глаз! Враги поводят квадратными плечами и боятся кубического пистолета и прямоугольного шотгана. Герои плоско разговаривают. О, тусклый серый мир.

Математика

Невыразительную игровую внешность обычно выменивают на интеллектуальные изюм, муку и сахар. Но на сей раз торговаться с ION Storm нет резона — ей совершенно нечего нам предложить. Студия в руинах. История DXIW подобна разваренной картошке, она разваливается на крупные неприятные куски при одном прикосновении. Главным занятием игрока стал мимикрировавший пиксель-хантинг, дотошный серобригадный обыск-погром всех имеющихся в DX-IW-общежитии меблировок. Пока все патроны, аптечки и аккумуляторы не будут собраны, все враги убиты, а строчки диалога досадливо промотаны, дизайн не допустит продвижения к следующему скоплению комнатушек, символизирующих новый город или базу. В отличие от Star Wars: Knights of the Old Republic, где некоторые деяния все-таки наказывались плохой кармой, жалеть кого-то в DXIW просто не имеет смысла. Как и последствий. Старания обойтись без лишних жертв, обжим темных углов и глушение собственных шагов специальным биомодом (о которых ниже по течению) никак не вознаграждаются. Даже не комментируются. Геймплей прям, как обернутый колючей проволокой телеграфный столб: враги созданы для того, чтобы стать мертвыми или заставить вас вызвать спасенную игру. Без эмоций. Без морали. Увидел — убил. И вновь математикой по нервам. Вместо ожидаемых правительственных тайн, шпионского куража и адреналина дело сводится к бухгалтерскому подсчету патронов. Главное волнение в жизни наномодифицированного агента — обнаружить непочатую обойму. Нас даже не смущает факт унификации зарядов для пистолета, шотгана, лучемета, огнемета — какие, право, придирки. Суетная мысль не потратиться, не полоснуть лишним по тушке врага превозмогает все — даже вопрос о свойстве снайперской винтовки стрелять на убой через прицел и слабо щелкать по носу навскидку. Наводим, включаем зум, стреляем, выключаем. Не думая. Красота.

То же с отмычками. Они и патроны — хлеб и соль Deus Ex.


Перед тем как управлять такими вот птичками, носитель наномагии обязан исполнить священный танец вокруг отчаянно сопротивляющейся гипнозу машины. Дурацкая затея!

Механика

Бородатый доктор Спектор (отправитель) любит предложить мартышке-космонавту (получатель) несколько путей решения задачек. Его конгломерат казематов-уровней — это полоса препятствий. Единственный вид барьера представлен накрепко закрытой дверью. И уж мы ее взламываем, обползаем


В редкие минуты боя друг с другом NPC демонстрируют тупость нездешней красоты.


Если Спектор и команда возьмутся за симулятор отстрела оленей, у них обязательно получится.

по вентиляционной кишке, находим к ней ключ или выпытываем код. В условиях абсолютной театральности происходящего геймплей отдает буффонадой: прямо дверь, налево лаз, направо ключ для замка — все эргономично, в пределах вытянутой руки.
Механику работы Invisible War не пытается прикрыть хотя бы фиговым листочком ни одна живая дизайнерская душа. Нанятое корчить из себя опытного заговорщика, девелоперское прямодушие буквально бесит. Вы заказываете в ресторане стейк, к столу же немедля подводят быка, забивают его гигантским тесаком, свежуют, режут и, напоследок щедро окатив вас венозной, предлагают выбрать кусочек для поджарки. Вот будете ли вы довольны такой услужливой простотой?
То же Спектор с челядью. Их мир механистичен, секреты очевидны, а откровения банальны. На протяжении всей игры диалоговый выбор строки ставит вас между кошельком и принуждением тратить патроны: о морали, дипломатии, добре и зле сценаристы и не вспоминали. Финальное предпочтение одной из слабо обменивающихся пощечинами сюжетных фракций выглядит так: «Нажмите «1» для первой концовки, «2» для второй...» Действия героев (нет, не смотрите на их лица!) необоснованы, немотивированы, в них вообще нет ни начальной, ни конечной остановки. Сюжет мертв, его никогда не было. Дизайн-документ DXIW, очевидно, являлся эссенцией формализма. Его бы в кунсткамеру, под стекло. Например, вот что сделали с хитовой задумкой, нано-аугментацией, известной в финальном коде как «биомод». Идею по-тихому похоронили, а в образовавшуюся геймплееву дыру сунули затычку: биомоды не только дублируют функции соседа, что вообще нонсенс, они еще и взаимоисключают развитие нескольких одноклассовых аугментаций. К концу второго «города»-этапа вы забиваете до предела все приглянувшиеся спецумения и, бюрократически удовлетворенные, забываете о них навсегда. Тем паче что биомоды на деле бесполезны: и дистанционное (с расстояния в пару сантиметров!) управление роботами и турелями, и высокие прыжки (некуда запрыгивать), и stealth-функции (если все убиты, никого не обеспокоит скрип ваших сапог).



Ответим Спектору взаимностью и формализуем все сказанное. Invisible War — это затычка. Пробка. Забивка. Большая грузная отписка человека, которому наскучило. Не потому ли на горизонте так назойливо замаячил наш лунообразный друг Харви Смит?

Декларация

Согласно Deus Ex: Invisible War, люди будущего — болваны. Нам не хотелось бы так думать, и DXIW мы рекомендовать не станем. Плохая игра.



Самая удачная в новейшей истории попытка объединить ролевую игру и RTS под одной крышей.

RPG/RTS



те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Волкер Виртих (Volker Wertich)
ведущий программист: Дирк Ринге (Dirk Ringe)
арт-директор: Свен Либих (Sven Liebich)
сценарист: Арни Оим (Arne Oehme)
музыка: Пьер Лэнджер (Pierre Langer), Илман Силлеску (Iilman Sillescu)
разработчик: Phenomic Game Development (www.phenomic.de)
издатель: JoWooD Productions (www.jowood.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: http://spellforce.jowood.com
платформа: PC
дата релиза: 30 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1800), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, DVD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Рунный столик

SpellForce не рекомендуется пропускать по трем причинам. Во-первых, это премьерный проект недобитых остатков студии BlueByte под началом дизайнера всех четных выпусков Settlers, который, и это уже во-вторых, является плодом любви между немецким кудесником и Heroes of Might & Magic, EverQuest, Dungeon Siege, Neverwinter Nights и WarCraft III одновременно. Олег Хажинский

...В-третьих, если первых двух пунктов вам недостаточно, там очень смешное intro — нечто среднее между «Властелинами Колец» и «Звездными войнами». Четыре года назад Волкер Виртих пришел к выводу, что жанр RTS несется в тупик. Вместе с группой единомышленников он на ходу выбросился из вполне комфортабельного вагона, чтобы начать все заново, — но в результате сделал игру, состоящую из фрагментов популярных стратегий и РПГ последних лет. Пупыри изготовлены в лучших немецких традициях — придраться не к чему, но и не греет. Славное видео, не теряющий достоинства музыкальный ряд, дорогая картинка и интерфейс, близкий к идеальному. Графический движок Krass с невероятной легкостью переключается между «видом от третьего лица», где нам приходится управлять главным героем с помощью канонических ASWD, и одним из четырех «видов сверху» — на любой вкус. Обучающие миссии под весьма съедобным соусом «предыстории» очень тактично знакомят игрока с непривычными на ощупь контурами SpellForce и...

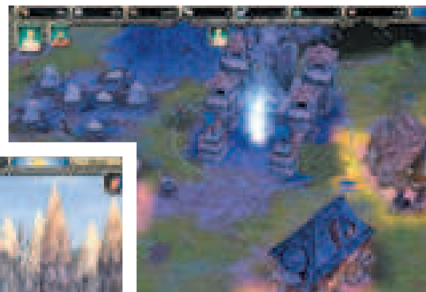
Суета вокруг монолита

Странности начинаются сразу после генерации персонажа, который здесь называется аватаром (к этому слову я буду привыкать, наверное, всю жизнь). Аватару положена внешность, имя, пол и раса (играбельных — шесть штук), близкие к D&D характеристики и специализация — от

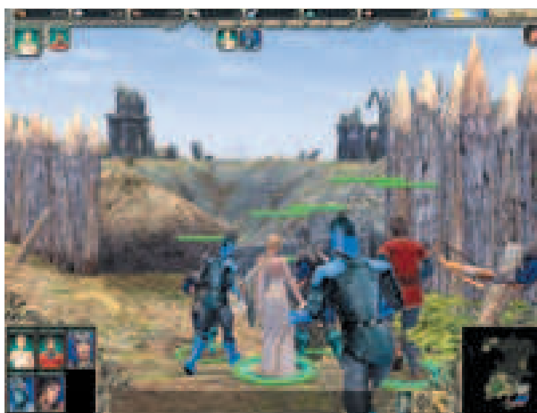
воина до мага. Маги бывают разных наклонностей, а всего в местном чудодейственном меню около 120 заклинаний. Не бог весть что для ролевой, но гибрид проглотит.
Сразу после сотворения герой откладывается в долгий ящик, и слово переходит к томной барышне в белой хламиде с неприятного вида посохом, — это запускается автоматическая система мягкого погружения в SpellForce. Некоторая часть диалогов (мы общались с новозеландской версией), кстати, озвучена на удивление плоско, без души. Уверен, после руссобитовской локализации голоса полюбившихся персонажей обретут подобающую им силу и страсть.
Погружать есть во что — аватары бессмертны, но после временной погибели регенерируются только в специально отведенных для этого местах. Возле этих каменных глыб устраивается нездоровая возня: глыбы активируются, деактивируются, между ними телепортируются, в общем — читайте-ка инструкцию.
Герой может иметь верных друзей в количестве до пяти голов. В отличие от «обычных» ролевых, в которых братья по оружию обретаются в бою или за стойкой бара, здесь персонажи «клонируются» особыми руническими порталами. Да, да, процесс как-то связан с рунами, рунным столиком, магией. В общем, немного похож на конструктор «Сделай сам». Тем более странно, что сотканный в лучах небесного света товарищ откликается на вполне земное имя, носит одежду и требует хорошее оружие. Рунные воины закаляются в сражениях и готовы таскать на себе тяжеленный инвентарь, однако дистанция между нами осталась: то ли люди, то ли клоны — не поймешь их.

День и ночь

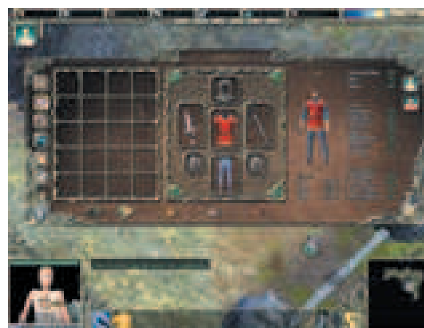
Стратегическая территория SpellForce начинается исподволь, границы не замечаешь. Активизировав очередной «портал», наш герой обретает возможность создавать рабочих — те бросаются добывать камень, лес и железо, строить лесопилку... дальше вы все знаете. А не знаете вы вот чего: в SpellForce нет такой расы, которая смогла бы добывать все придуманные авторами ресурсы. Таким образом, игроку приходится заводить себе на бескрайних территориях очередного уровня несколько зверинцев — людской и темных эльфов, к примеру. Смешивать силы Света и Тьмы на одном поле боя возможно, но не рекомендуется. Как и в ваших любимых Warlords, подлецы могут плюнуть на приказ и сцепиться друг с другом.
В Phenomic постарались, чтобы игрок воспринимал мир SpellForce как нечто целостное, постоянное. Здесь день дарит силу людям, эльфам и гномам, а плавно наступающая ночь открывает дополнительные возможности для сил Тьмы. Игрок, по долгу службы вынужденный мотаться по удаленным уголкам игры вместе со своей зондеркомандой, должен заботиться о защите территорий от нашествия врага, — SpellForce продолжает отслеживать происходящее на уровне вне зависимости от того, присутствуют здесь аватар-со-товарищи или нет. Заблудиться в игре не получится, но параноидальное чувство, что тебя все время ведут под руку, знакомое по другим немецким RPG/RTS, в SpellForce отпускает. Игрок делит свое время между путешествиями (пользуясь случаем, хочу передать привет компьютерным играм «Аллоды» и «Проклятые Земли») и масштабным RTS-массакром. Первый вид деятельности тоньше: наш герой и его клонированные друзья при поддержке сотни-другой (шутка) лучников выполняют задания, зарабатывают деньги, тратят их в магазинах (!), с боем достают чертежи новых зданий и руны для новых юнитов.
Занятие номер два воспринимается как отдых — SpellForce вряд ли способен заинтересовать поклонников сложных тактических комбинаций. В битвах «решает» количество и еще, пожалуй, искусное использованием магических фокусов. В последнем немало помогает патентованная система click'n'fight, позволяющая сначала выбрать жертву и только потом решить, что с ней делать. Оч. удобно.



С орбиты SpellForce выглядит аккуратной RTS немецкой сборки. Интерфейс управления близок к эталонному.



Благодаря графическому движку Krass игрок самым натуральным образом оказывается в центре событий: среди пяти различных положений камеры есть и такое, «от третьего лица».



Далекая от примитивной ролевая система и объемистый заплечный мешок героев демонстрируют самые серьезные намерения разработчиков в отношении РПГ-половины игры.

На пороге открытий

Игра остановилась буквально в миллиметре от «Нашего выбора». Для хорошей ролевой у SpellForce недостаточно туго закручен сюжет: разработчикам надо еще поработать над драматургией и диалогами. Стратегиям в реальном времени, если это не очередной WarCraft, высокую награду мы присуждаем обычно посмертно, по итогам игровой пятилетки. Сколько лет продержится SpellForce? Зачем думать о грустном? Научитесь лучше сначала пользоваться рунным столиком.



Teenage Mutant Ninja Turtles

Добронамеренная, но никак не дотягивающая до уровня Аркады от «Конами»™ реанимация культовой классики. Ностальгия ностальгией, но за такие зияющие в геймплее дыры на «Нинтендо» руки отрывали с корнем. Ну что же, остается ждать трехмерный ремейк Streets of Rage...

Аркада



те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Юджи Коджима (Uji Kojima)
ведущий программист: Макото Шинода (Makoto Shinoda)
арт-директор: Такахи Ито (Takahi Ito)
сценарист: Акихиро Ишинара (Akihira Ishinara)
композиторы: Юйчи Цучийа (Yuichi Tsuchiya), Масанори Акита (Masanori Akita)
продюсер: Кенго Накамура (Kengo Nakamura)
разработчик и издатель: Konami (www.konami.com)

сайт игры: www.konami.com/tmnt
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
дата релиза: 21 октября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 1,7 Гбайт на жестком диске. Рекомендуется пара геймпадов.

Все еще ниндзя

Люди, способные негативно отзываться о кунфу-фильмах, повергают меня в ступор. Хорошие кунфу-фильмы (такие, к великому сожалению жанрового братства, случаются) становятся просто фильмами, а вот плохие кунфу-фильмы — это затерянный мир со своими стандартами качества.

Фраг Сибирский

«Черепашки-ниндзя» родились как кунфу-пародия, обрели популярность как бесстыдная товарная марка, хуже покемонов, и недавно возвратились на канал FOX как самопародия. На место фантазии пришло скудоумие, на место карикатурных, но емких образов — тщательно просчитанные маркетологами общеподростковые ролевые модели. Со времени Тима Бертона мир не знал такого вопиющего «перевообраджения». Темнокожий профессор Стокман?! Эйприл О'Нил — его ассистентка?! Для меня высшей точкой развития «Черепашек» были и остаются первый и второй полнометражные фильмы — вехи в истории плохих фильмов о кунфу. Черепаха-мутант, безобразно дрыхнущая в ванне... Такой штрих подлинной художе-



ственности невозможен в двухтысячных, когда балом правят политкорректные Люди в Галстуках.

А еще — еще — по мотивам всего этого цирка «Конами» производила весьма неплохие игры класса «аркада», типа «врежь-им-всем», рода «на двоих» и вида «пройди-меня-один-раз-и-поставь-на-полку» для «Нинтендо», «Сеги Генезис»



Между прочим, только последняя версия TMNT учит нас, что ниндзя в бронежилете, с огнеметом и многоствольным пулеметом — все еще ниндзя.



Вот он, сюжетный прогресс. От милашек Бибопа и Рокстеди — к Наномонстру v3.0. Майкрософтовщина. От мысли, что ЭТО перекочевало прямиком из нового мультика, хочется свести счеты с немилосердной жизнью.

Не ждите изящной физики «Перезагрузки». Здесь противников всего лишь тупо тащит назад по крыше, а при прыжках скорость движения поверхности вообще игнорируют.



и «Супернинтендо» (версия для SNES — самая лучшая, третья часть на NES — сразу за ней)...

Новая версия Teenage Mutant Ninja Turtles (далее TMNT), конечно, не имеет сбалансированности TMNT-3 на NES, далека от перфекционизма TMNT-4 на SNES (да что там, ей далеко даже до TMNT: Return of the Shredder на Genesis), хотя для ремейка на удивление не лишена положительных знаков. Но браться за нее стоит, только если вы обожаете кунфу ради кунфу, знаете и любите своего Джеки Чана и без колебаний можете назвать фильм, в котором впервые сошлись лицом к лицу Джет Ли и Донни Йен (нет, не «Герой»).

Манускрипт ниндзя

TMNT для ПК относится к старой школе «врежь-им-всем», а это значит, что: а) здесь нет захватов и б) здесь нет блока. Блока не было и в Final Fight, Streets of Rage и еще миллионе уличных файтингов, но в эпоху Return of the King это весьма своеобразный подход.

У «Конами» существует только два состояния: или вы кого-то бьете, или вас кто-то бьет. Как следствие, вся боевая механика сводится к припадочной долбежке кнопки, отвечающей за самое быстрое и экономное комбо. Да, из двух ударов в TMNT можно сложить пять-шесть комбинаций, но зачем они нужны, если самой эффективной является самая простая — бьете вы, не бьют вас, — тотально непонятно. Ранние версии обходились одним комбо или вообще не разрабатывали связок, а строили геймплей на грамотном применении суперударов и ударов в прыжке. В свежих «Черепашках» удар в прыжке появляется на втором (призовом?!) уровне и по страшной своей неуклюжести не приносит желанного разнообразия.

Значит, остается долбить кнопку «удар» с того самого момента, когда игра начинается, и до того, когда она заканчивается, изредка корректируя народные черепашьи пляски ленивым наклоном аналоговой рукоятки...

Особая примета настоящей кунфу-игры — терпеливый вынос огромного количества ОДИНАКОВЫХ соперников, появляющихся НЕИЗВЕСТНО ОТКУДА. В этом смысле TMNT держит марку, отрезая дорогу силовыми полями и исправно телепортируя под наш сай, катану, бо или нунчаки ниндзя с палками, ниндзя с мечами и ниндзя в костюмах Хищника. Иногда ниндзя устают и уступают дорогу панкам, нанороботам или загадочным подземным тварям, но эти достойные божества из кунфу-пантеона ведут себя в точности как ниндзя. Если оно думает, как ниндзя, дерется, как ниндзя, и умирает, как ниндзя, то закрадывается подленькая мысль, что это все-таки ниндзя... только замаскировавшийся.

Боевое искусство требует либо интересных приемов, либо интересных



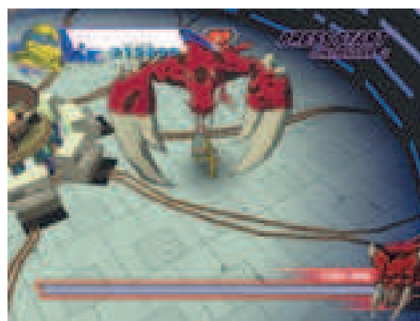


кие, оригинальные столкновения, индивидуальный подход к каждой Большой Неприятности. В настоящем на первом уровне эпизода вы сражаетесь с Боевым Роботом v1.0, на втором — с Боевым Роботом v1.1, на третьем — с Боевым Роботом v2.0, а в финале — с Боевым Роботом v2.1.



Шест бо следует зарегистрировать как оружие массового поражения.





Непременный уровень в вагоне метро. Кажется, у персонажей игр жанра «врежь-им-всем» это стоит в контракте. Спросите меня — так самое бесполезное окружение в мире.

Вас еще не унесло потоком креативности?

противников. Хороший «врежь-им-всем» обладает скорее первым, нежели последним, хотя бывают и исключения. Поскольку у TMNT нет ни того, ни другого, игру легко удается совмещать с чтением книжки или просмотром кино. Было ли это исходно Великой Дизайнерской Задумкой авторов? Не помогает и то, что камера депрессивно направлена под ноги сражающихся, и громоздящиеся вокруг музеи, небоскребы и подземные города отличаются только фактурой пола. После трех-четырех уровней «Черепашек» вас посещает неодолимое желание выпрямиться.
Еще одно характерное отличие «Черепашек» новых от «Черепашек» старых — боссы. В прошлом — яр-

В графе «босс» так и записано. Вас еще не унесло потоком креативности?

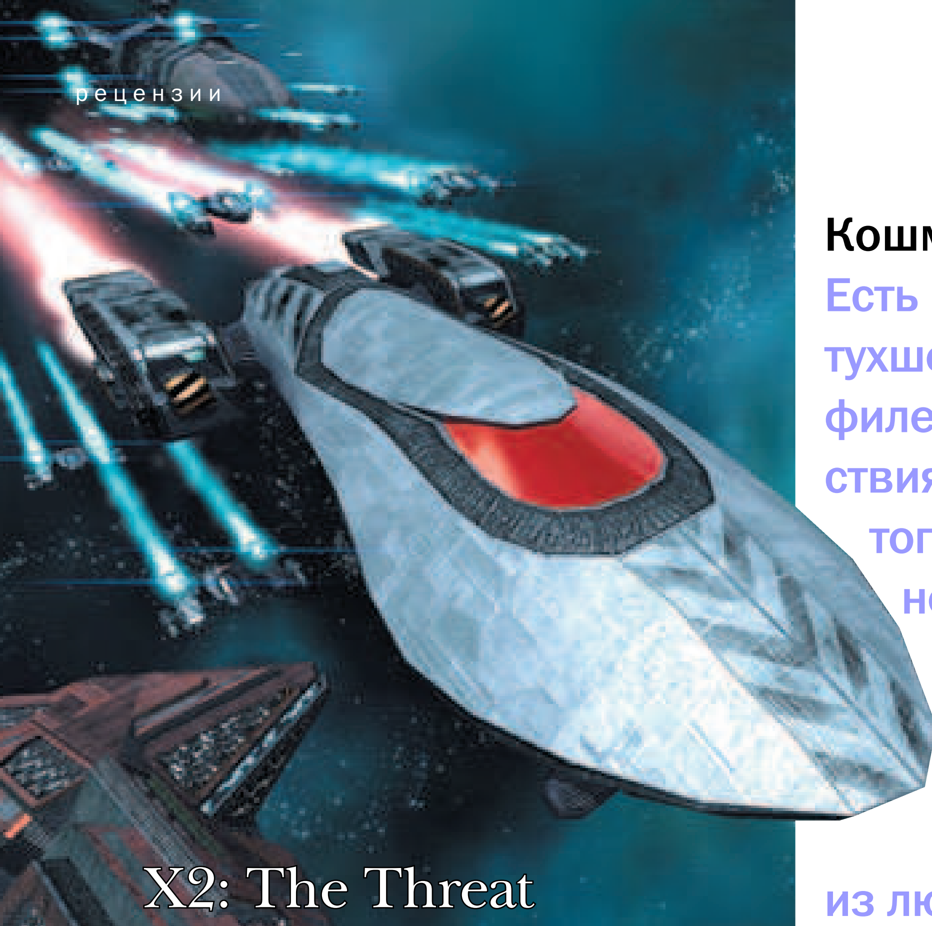
Змея в тени орла

Хороши cel shading, анимация поединков, просто великолепна (почти Freedom Force) с технической точки зрения мультипликация между уровнями. Очень высокобюджетно, с едва ощутимым привкусом аниме... Но истинные плюсы TMNT кроются несколько глубже. Например, манера выкрикивать мантру на КАЖДЫЙ вариант комбо должна не раздражать до безумия, а воскрешать в памяти кадры «Железной обезьяны» («ОГНЕННЫЕ КОГТИ СМЕРТИ ДРАКОНА!!!»). Равно как и нокдаун-комбо, после которых враги не валятся замертво, а стоя впадают в каталепсию, должны вызывать не недоуменное пожатие плечами, а, напротив, воспоминания о подвигах слепого самурая Затоичи.
В самурайском эпосе как раз и принято обращать гибель пяти-шести противников в сложную скульптурную композицию.
И так далее. Жан-клодовский «двойной удар», совершенно бесполезный и исполняемый в парной игре только после многих часов тренировки, — местный вариант художественной гимнастики. И если вы религиозно следили за похождениями Черепашек в детстве, то вряд ли сможете сдержать широкую ликующую улыбку, нанося отчаянный удар бо по голове гигантского наноробота в прыжке со стены искореженных автомобилей...

Мнение об игре

«Здесь можно столько всего выиграть! Кейси Джонс, Сплинтер, арт, игрушки, новое оружие и головные уборы терпеливо ждут своего часа в секретных меню! Но это, пожалуй, первая игра «Конами», в которой охотиться за бонусами можно заставить только под дулом пистолета», — страдает мигренью Алекс Наварро (Alex Navarro) с сайта GameSpot (www.gamespot.com) и выставляет игре кислые 6,3 балла.





Странная игра про космос, в которой набранные на движке титры смотрятся более захватывающе, чем весь прочий игроэкспириенс.

Симулятор торговли батарейками



Те, кто

автор идеи: Бернд Лехан (Bernd Lehahn)
ведущий программист: Томас Майер (Thomas Maier)
ведущий дизайнер: Маркус Пол (Marcus Pohl)
ведущий сценарист: Кристиан Фогель (Christian Vogel)
композиторы: Томас Петерсон (Thomas Peterson), Алексей Захаров
разработчик: EgoSoft (www.egosoft.com)
издатель: Enlight Software (www.enlight.com)

сайт игры: www.x2thethreat.com
платформа: PC
дата релиза: Декабрь 2003 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1800+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0b+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

Кошмар козмонавта

Есть игры, подобные протухшему куску говяжьего филе из седьмого путешествия Ийона Тихого. Мало того что они оказываются неожиданно испорчены в момент нежной желудочной тоски по сочному бифштексу, но, в сердцах вышвырнув их из люка ракеты, вы наживаете еще и отдающий гнильцой искусственный спутник-скотину, злорадно напоминающий о себе каждые одиннадцать минут кратковременным затмением светила.

Александр Вершинин

Еще живут на свете игродевелоперы, чьи сублимированные в код идеи и мысли оказываются предательским перевертышем, внезапно превращаясь из умных, интеллигентных на вид рекламных features в обвинительные акты собственным создателям. X2: The Threat, Павлик Морозов космосимулирующего жанра, усердно сливает родителей по рублю за пригоршню на рыночном углу вашего населенного пункта. Уже само название «Угроза» содержит двойное дно: с филологической т.з. это лишь обещание, не действие. Обещание могут и не выполнить. Официальное мотто «Trade. Fight. Build. Think» точно описывает все любопытные стадии геймплея X2: сначала торгуете, затем деретесь, потом строите империю и лишь в самом конце победоносно задумываетесь, а зачем, собственно, занимались всем этим мартышкиным бизнесом. Ответная мысль нешуточно огорчает.

Измором

Жанр космических игр, и экшенов, и симуляторов, же-

стоко пучит от дефицита релизов. В результате он, подобно добросовестному желудку, уже начал переваривать самого себя: единственная игра за весь год почти всегда оказывается ремейком хита десяти- или даже пятнадцатилетней давности. И ремейком гарантированно неуклюжим. Перед X2 были X-Tension и X: Beyond the Frontier от того же производителя, чуть глубже — Privateer и Elite. Особенно Elite. На этом сравнениям стоит сказать «всё», поскольку Egosoft, при всей вторичности тематики, научилась готовить космосимовые блюда с довольно самобытным вкусом, что уже немало для небольшой девелоперской компании.

Trade

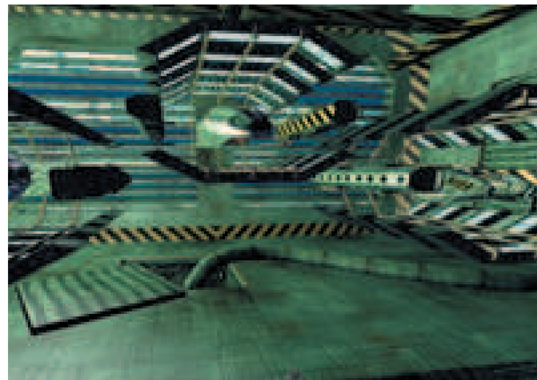
Первым из смыслов X2 становятся батарейки. Флуктуации батареечных котировок, батареечный дефицит и батареечная инфляция волнуют сердца молодых пилотов значительно больше корветов, пиратов и космических баталий. В суровом отношении к нежному возрасту X2 похожа на Ultima Online: от первого осмысленного боя юнца отделяют тысячи и тысячи незаработанных пока космотугриков. Для справки: стартовое пособие составляет ровно 1000 условно-безвоздушных единиц, очень приличный истребитель тянет на 1000000 (шесть нулей), а средней бодрости корвет извлечет из кошелька ровно шесть миллионов. Заработать на все это честной торговлей батарейками можно, нужно и даже придется. Процесс оставляет печать муки на челе, стертое в кровь сознание и столь же потоптанное самоуважение.

По странной дизайнерской прихоти продукт унылого класса «батарейки», единственный из десятков других товаров, действительно позволяет обогащаться. Во вселенной X2 батарейки что воздух: котируются и востребованы везде. Делать бизнес на чем-то еще просто невозможно. Таким образом, первая, самая тягучая и убийственно тупая, часть игры проходит вовсе не за штурвалом: специально для вас X2 магическим образом превращается в удобную и знакомую Excel-таблицу.

В ней и творится игротаинство: барыжим сынами багдадской батарейки, глядя на схематичную карту, отдаем письменные корректировки курса и скаромыжно копим на военные действия.



Космические сектора щедро засеяны фабриками, фермами и станциями с совершенно идентичным набором товаров.



Если не знать о волшебных функциях клавиши Esc, можно долго и неприятно путешествовать по убогому нутру космической станции.

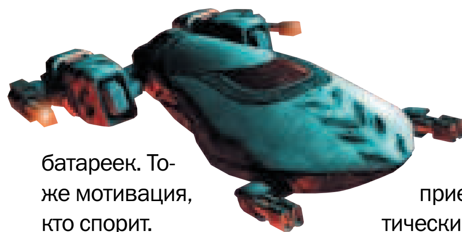


Спуститься на планету можно только в особом шаттле, спрятанном в чехле специальной скриптовой сцены. В остальном планеты — это огромные красивые полотнища для задников.

X2 держит выпучившего зрачки романтика за жабры космическим вариантом обыкновенной американской мечты, держит жестко и бескомпромиссно. Покупается (и продается) все. Буквально! Каждый истребитель любой встречной расы. Корвет. Крейсер! Авианосец на 150 истребителей!! Линейный Корабль!!! КОСМИЧЕСКАЯ ФАБРИКА ПО ПРОИЗВОДСТВУ БАТАРЕЕК... Потрясенный до сумеречного меркантильного дна души, юный распространитель портативных источников постоянного тока теряет сознание. Обретя чувства и совершив восхождение с пола обратно на высоты стульев, он замечает, что вновь забыл включить функцию ускорения времени, и за последние десять часов его транспорт так и не пересек единственный сектор от северных ворот к южным. Из уст козмокоммивояжера вырывается пронзительный вой, примораживающий кровь в жилах соседей этажом выше и ниже.

Fight

Где-то в промежутке между мечтой о боевом корабле и его покупкой, в темном закоулке вселенной игрока подкарауливает сюжетная линия, вооруженное пошлостью безобразие, возмутительный зоосад инвалидов, заимствований и банальностей. Поиски пропавшего родителя, утерянного дома (планеты Земля) и попутное нашествие агрессивной инопланетной расы верхом на маленьких кораблях, по-цирковому складывающихся в один большой, — мы даже не будем комментировать это поп-культурное месиво. Удовольствие безнравственно приправлено самыми катастрофическими скриптовыми сценками на движке. Персонажи с онемевшими мертвенными лицами-масками, в которые изнутри вставлены постоянно косящие куда-то за камеру шары глаз, протяжно и болезненно показывают друг другу прямоугольные плакатики реплик. Виновное в порождении сего зла бандформирование сценаристов и художников необходимо немедленно усыпить — их работа, да и сама жизнь, причиняет несчастным невыносимые муки. Слышите? Немедля! Сейчас! Каждая следующая порция сюжетных конвульсий побуждает безотчетное, но мощное желание немедленно купить и продать несколько крупных партий

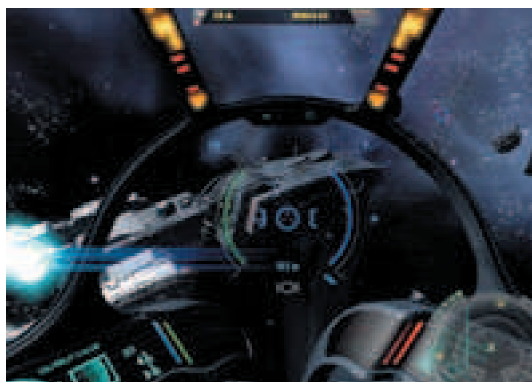


батареек. Тоже мотивация, кто спорит.
Помимо показа любительских фильмов ужасов, сюжет протаскивает вас по главным туристическим точкам X2. Все квесты сложены по утвержденной госпланом схеме: вас посылают в сектор X., вы ищете и находите сектор X., вы активируете диалоговое окно для получения следующего направления в сектор X. Бесспорным провинциальным очарованием обладает вторая стадия приключения, поиск. На время исканий в скудном наборе табличек-сентенций, заготовленных для показа пилотам других кораблей, появляется следующий чудесный перл: «Не подскажете, как пройти в?..». Союзники хотя бы указывают общее направление, а вот противники просто посылают. Поэтому весь трюк с ориентацией на местности заключается в обнаружении хотя бы одного дружественного корабля в каждом секторе. (Мы молчим о наличии востока и запада в космосе. Мы ничего-ничего не говорим по этому поводу. И про север с югом тоже. Но они есть!)
Чудесное перерождение из батареечного короля в грозу пиратов и истребителя инопланетного фашиста, увы, не приносит чаемого экстаза. Та самая боевая система, ради которой вы неделями продавали двенадцативольтное счастье космическим ящерицам, тараканам и барсукам, оборачивается пшиком.

Пустышкой. AI туп и незатейлив в приемах, обмен энергетическими сгустками очень скоро становится похож (угадали) на обмен батарейками. Слава вакууму, авторы предусмотрели в Excel-табличке команды атаки! Так вы вновь отгораживаетесь от лакокрасочных задников вселенной мелким текстом электронной матрицы, а ваши корабли самостоятельно решают вопросы с враждебно настроенной нечистью. Покупка корвета отменяет даже необходимость стрельбы: ведомые компьютером, пилоты находят процесс избегания лобового столкновения маневром слишком комплексным и летят напролом. Вы же перестаете бояться столкновений и лишь потрескиваете мощным 125-ваттным щитом, когда в нем, как в азотной кислоте, растворяется очередная жертва тарана.



Сочные и полновесные цвета палитры делают X2 любимым, хоть и слишком требовательным к пользователю скринсейвером.



Если не купить межкорабельный телепортер а-ля «Стар Трек», вы обречены на путешествия в скафандре между кораблями собственного флота.

Build & Think

В момент третьей и окончательной попытки найти смысл в X2 вы обнаруживаете себя приобретающим ЗАВОД ПО ПРОИЗВОДСТВУ БАТАРЕЕК!!!
Но вернемся к растущей империи. По секторам снуют ваши транспорты, набитые по самое нехочу, понятно, батарейками. Корветы и авианосцы несут патрульную службу в облаке из легких истребителей. Богатый и влиятельный, полный спелых батареек, вы поворачиваетесь лицом ко вселенной, выключаете наконец постылый «Эксель» и уже хотите сдавить железной рукой горло какой-нибудь нации, запустить в оборот геноцидик-другой, попрать пятой хотя бы вон того жалкого червяка... как вдруг замечаете его. Моральный конец игры.
Здесь кончаются патентованные потемкинские деревни X2: дальше идти некуда. Всю завоеванную власть, деньги и милитаристскую мощь банально некуда растратить. Есть рычаг, но нет ни точки опоры, ни точки приложения. Дизайн X2 разводит плечами и удаляется в направлении пива и сосисок — большего вам никто не обещал. А игроку хочется Жизни, хочется Настоящего. Открытий, приключений, опасностей, войны между расами, влияния на судьбы, эпоса, сломанных гипердвигателей, увидеть и поцеловать старину Дарта — ну хотя бы какого-нибудь движения за рамками электронной матрицы! Нет. Не планировали. Простите. В следующий раз. Вы ведь не обижаетесь?
Торговцы батарейками с трудом выпрямляются в кресле и пытаются понять: зачем? Зачем созданы линейные корабли, если весь сюжет проходится на хорошем истребителе, а приложить что-то покрупнее просто некуда? Зачем копить миллионы? Покупать станции? Зачем открывать все новые миры, отличные друг от друга лишь цветом туманности, — помимо очевидной торговли вольт-амперами? И последнее: не в торговле ли батарейками настоящий Смысл? С этим птичьим стоном на устах бедняг уволакивают в больницу Алексеевскую двое дюжих горилл в грязно-белом...

Вздрогнем

Скверно. Уязвимость X2 тщательно скрыта в пропиаренной угрозе перевернуть жанр вверх дном. Неспособность привести обещанное в исполнение убивает игру: когда толпы интеллектуально возбужденных игроков начинают всерьез жить X2-жизнью и через пару месяцев не обнаруживают в ней ни крупицы смысла, они чувствуют себя родителями милого маленького Павлика М. Что ж, .EXE-присяжные с нетерпением ждут следующей части, чья аббревиатура станет ласковой мантрой в ушах каждого вдумчивого россиянина: «X3». Пусть она называется «Batteries Not Included».



One Must Fall: Battlegrounds

Домашнее порно с участием роботов.

Многопользовательский файтинг



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Роб Элам (Rob Elam)
ведущий программист: Роб Элам (Rob Elam)
арт-директор: Кевин Бирд (Kevin Byrd)
дизайнер уровней: Роб Элам (Rob Elam)
композитор: Сол Боттчер (Saul Bottcher)
разработчик: Diversions (www.omf.com/diversions)
издатели: Tri Synergy (www.trisynergy.com), GMX Media (www.gmxmedia.net)

сайт игры: www.omf.com
платформа: PC
дата релиза: 16 декабря 2003 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 733 (рек. Pentium 4 1700+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

От болта

В тихом провинциальном городке Панама-Сити-Бич, что во Флориде, проживает неприметная семейная пара. Каждое воскресенье, когда Джуди ходит в церковь, Роб бережно перелистывает толстую подшивку любимых комиксов и играет с забавным ручным гиппопотамом по кличке Джош...

Михаил Бескакотов

По будням эти прекрасные, милые люди ходят на работу в Diversions Entertainment и кропотливо мастерят игру One Must Fall: Battlegrounds, которая со всей своей безразмерной убогостью непременно войдет в историю в качестве антипримера для начинающих разработчиков КИ. Для этого даже не потребуется пачкать бумагу никому не интересными доводами. Будет достаточно пары скриншотов и девиза околокрестьянской артели, вывалившей на наши головы эту порцию липкой посконной самодеятельности: «Diversions Entertainment: making the games you would make if you were us». Ага, конечно. Если бы «мы были вами», мы тут же сгорели бы от стыда, проглотили пачку крысиного яда и на всякий случай утопились.

Аццкоя Сотона-2: Возмездие Машин

One Must Fall (OMF) не поддается цивилизованным формам критики. Чета Эламов — это перевоплотившийся Джон Каннингем из Donnie Darko, тот самый fucking Antichrist, сожравший Черного Кролика и зомбирующий теперь неразумную детвору с экранов тысяч мониторов. После единственного боя, проведенного в OMF, вы будете неделю подряд просыпаться в холодном поту и обходить стороной любые электронные развлечения. В этой игре ужасно все: анимация, которой трагически не хватает промежуточных кадров, музыка, записанная на игрушечном синтезаторе, искусственный идиот, ежеминутно теряющий способность фокусировать действительность и зависающий в необъяснимой прострации... Но все эти чудовищно реализованные вещи начинают

искриться ярким праведным светом в сравнении с основополагающей концепцией. Проговаривайте по слогам: онлайн-ориентированный файтинг с участием гигантских роботов. Об этом очень непросто писать. Едва ли удастся подобрать адекватное определение человеку, чье призвание — во-первых, выпустить колченогий One Must Fall на планете, жители которой видели Virtua Fighter 4 и Soul Calibur 2; во-вторых, ориентировать это убожество на мультиплейер, в котором выживают только заведомо удачные игры; и, в-третьих, замешать свою сумасшедшую идею на третьесортных комиксах, популярных лишь в нескольких флоридских деревнях. Интерактивные арены, несколько открывающихся друг за другом чемпионатов и ворох многопользовательских режимов — об этом не хочется слышать уже после первой сюжетной вставки, когда Огромный Красный Робот, судорожно тряся обрубками рук, начинает сыпать фразами вроде «You are stronger than I thought!». Если вам все еще мало, примите к сведению, что боевая система OMF состоит из четырех ударов, которые нельзя комбинировать, а за кадром то и дело раздается пронзительный визг бушующей толпы, хотя людского духа в радиусе арены не наблюдается даже с биноклем. Здесь будет уместным подытожить короткую описательную часть и сообщить, что эта, с позволения сказать, игра ровно в два с половиной раза топорнее и бестолковее легендарного кунсткамерного товарища по фамилии «Крид». Да, оказывается, так бывает.

Роботы повсюду

Поскольку рассусоливать непосредственно об игре — значит, не уважать вас и себя, вот о многом говорящий случай из жизни. Ни на сайте разработчика, ни на сайте издателя не удалось найти вразумительных художественных материалов к OMF для оформления рецензии. Пришлось пересилить себя и отправить письмо с просьбой — кому бы вы думали? — менеджеру по связям с общественностью Diversions Entertainment Джуди Элам. Сначала, после недолгих препираний, этот замечательный человек выслал десяток скриншотов в разрешении 640x480, а затем, после моего подробного рассказа об отличиях скриншотов от «арта», в почтовый ящик упал 20-мегабайтный (!) архив со слепленным в фотошопе изображением retail-коробки. В разрешении 1024x1024 (!!! Повторяю: 20 Мбайт, 1024x1024). Вы, дорогой читатель, играете в игры, а значит, элементарной компьютерной грамотности обучены. Оцените трагизм ситуации. А также попробуйте выдвинуть версию, что в этой чертовой индустрии делают люди, подобные мисс Элам. Как умудряется выживать и при этом зарабатывать деньги издательство GMX Media, за всю историю своего продолжительного существования не выпустившее ни одной сколько-нибудь интересной игры? Кто покупает все это? Когда все это кончится?..

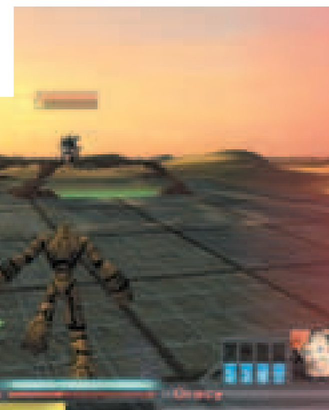
P.S. Как и подобает добропорядочным провинциальным американцам из энциклопедии стереотипов, Роб, Джуди и прочие сотрудники Diversions никогда не выключают картонную улыбку и вообще полны оптимизма. Можете быть уверены, что ровно через десять лет, в 2014 году, мы увидим следующую One Must Fall от этих всесторонне одаренных людей. Они так запрограммированы. Делают игры про гигантских роботов. Вместо того чтобы закрыть свою шарашку от греха подальше и раствориться в тихих радостях приусадебного хозяйства.



Внешний вид арен навевает приятные воспоминания о радости обладания графическим акселератором 3Dfx Voodoo 1, а по позам роботов-бойцов можно писать второй том «Камасутры».

Не следует верить шотам с сайта игры: именно ТАК оно выглядит в действительности. Обратите внимание на голографический самолетик в руках коричневого гриндайзера. Которую неделю мучаемся в догадках: неужели нарисовать настоящие не позволила крестьянско-флоридская политкорректность?..





Помимо способности невыразительно мутузить друг друга четырьмя конечностями, местные роботы умеют изредка метать смешные сгустки энергии, о которых на коробке с игрой написано «amazing visual effects». Геймплею, оно, как вы догадываетесь, что мертвому припарки.



«Полная труба»

Иван, я люблю вас до смерти, но... Когда говорят «квест», обычно разумеют нечто большее, нежели картинку, на которой бесконечно обмениваются предметами забавные уроды. Какое-то, я не знаю, содержание помимо формы. Извините, с подобной механикой перед нами всего лишь очаровательный мультик. Пускай и интерактивный.

Мини-квест



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Андрей Головлев
ведущий программист: Илья Лощинин
арт-директор: Иван Максимов
сценаристы: Иван Максимов и Андрей Головлев
композитор: Анатолий Герасимов
разработчик: Pipe Studio (http://pipestudio.ru)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: http://pipestudio.ru/fullpipe
платформа: PC
дата релиза: 28 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA-видеокарта (800x600, 16 бит), DirectX 8.0, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 620 Мбайт на жестком диске.

Оверлогика

Вы способны с серьезным лицом говорить, что вам не понравилась «Полная труба»? Утверждать, что это русский пластилиновый квест без пластилина, работа, где над движениями каждого персонажа корпели столько, что времени больше ни на что не осталось? Что сюжета в общепринятом смысле слова здесь нет вообще, а те слабые точки «А» и «Б», что все же намечены, соединены чисто формально? Маша Ариманова

Говорите? Утверждаете? Прекрасно. У вас нет души.

Прохладный мир

По-моему, не полюбить «Трубу» с первого взгляда невозможно. Хотя бы по причине анимации. Наверное, ни одна отечественная или зарубежная игра после Neverhood не пыталась сознательно экспериментировать с размером, формой, степенью симпатичности (отвращения) и самой субстанцией задействованных персонажей. Про полигоны, понятно, речи нет — какой с них спрос... Пластилин или карандашная линия — это уже ближе, но здесь вариации случались скорее непреднамеренно, в силу творческих, гм, особенностей художника, рисующего кошечку так, что маленькие дети плачут в голос, или выдающейся неподатливости строительного материала, порождающей чудовищ (все помнят почти линчевский липкий «Пластилиновый сон»?). «Полная труба» в этом смысле вещь уникальная. В ней вы не найдете ни одного героя, который походил бы хоть на что-нибудь. Позвольте повторить: ЗДЕСЬ НИ ОДНО ЖИВОЕ СУЩЕСТВО НЕ ПОХОЖЕ

НИ НА ОДНО ЖИВОЕ СУЩЕСТВО ВООБЩЕ! И это комплимент. Мульттталант Иван Максимов (см. — и см. регулярно — канал MTV!) и его команда запустили в эти трубы армаду бармаглотов и снусмумриков (в оперативно-розыскных документах они проходят как Жирафей, Вуглусед и Дыр-Теменот, но, поверьте, на жирафа Жирафей похож меньше всего на свете), издающих разные там «няф-няф», «фрр-фрр» и «мое!», моргающих, сопящих, машущих ручками, теребящих за штанину и вообще всячески требующих повышенного внимания. Побывав в «Полной трубе», вы поймете, каково это — застрять в ролевой игре, где возраст всех NPC не превышает трех-четырех лет, даже тех, что пьют горькую, стучат костяшками домино и неразборчиво, но смачно ругаются. Уж слишком мило и непосредственно они при этом копошатся, лапусеньки. Равнодушно пройти мимо нет возможности — облепят, повалят, возьмут числом и умилительным дружелюбием. Причем сие не означает, что кругом все маленькие и пузатые — нет, размер и вес рисуемого не имеют для Ивана никакого значения, одна креатура может быть размером с трехлитровую банку, другая — с дом, третья — с Годзиллу в расцвете сил...



По словам разработчиков, большинство задников в «Трубе» срисовывались с фотографий Арбата... Нет, вы посмотрите, СКОЛЬКО ИХ! СКОЛЬКО ИХ! Лапочки!



Батута (не сетуйте на прозвища, они родились в студии главного музканала всей планеты) больше всего похож на... гхм... на что-то с очень большим и мягким пузом, вот на что. Да, а за кадром — замечательные джазовые импровизации А. Герасимова.

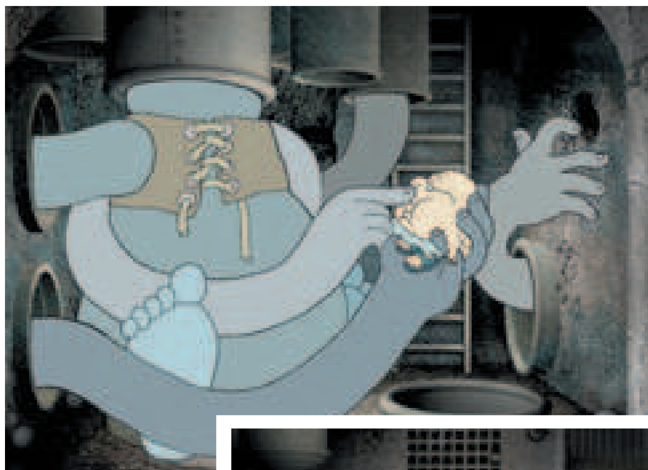
Опасность скатиться в кунсткамеру была очень велика — когда на каждом шагу встречаешь персонажей, пожимающих самим себе деформированные частым пионерским (точнее, конечно же, пионэ-э-эрским — камео, однако) салютом конечности, недалеко и до ночных кошмаров. Но «Полная труба» никак не производит впечатления вышедшего из-под

контроля лабораторного эксперимента. Местных псевдозверюшек, в отличие от того же «Пластилинового сна», не хочется незамедлительно усыпить. Даже сам Дыр-Теменот предстает скорее далеким спившимся потомком Мойдодыра, а не порождением Лавкрафта. «Труба» не стремится травмировать ничью психику и с гордостью может носить на груди почетный знак журнала Game.EXE «Друг детей». Поправка: знак «Друг детей, знающих, чего дядя Жирафей хочет от тети Жирафейки и чем главный герой игры с таким упоением занимается с синеватой кляксой в стиральной машине».

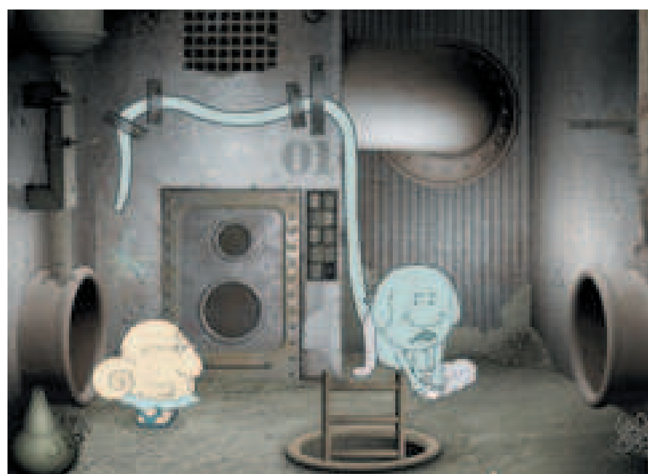
В поисках Немо

И при всем обилии персоналий — немая (во всяком случае, без членораздельной речи) игра. Взаимодействие осуществляется сугубо прикладным образом, через обмен предметами. Иногда это простой бартер, иногда — хитрая цепочка, где требуемый объект оказывается в кривых ручках протагониста в результате серии истерически смешных трансакций. Интерфейс простой и — внимание, сейчас это впервые будет сказано о русском квесте (ну, максимально приближенной к нему вещи) — удобный. Но, видите ли, игра — запутанный лабиринт. Куча комнат, коридоров, лифтов, тех самых труб (хвала Диснею, хоть карта есть!), населенных десятками непредставимых образинок, с каждой из которых можно чем-то поменяться... Нам никто не озвучивает подсказок и намеков, те минимальные ключи, что все-таки брошены — чисто условные (выцарапанная на стене схемка, многозначительная валентинка, жест «хочу денежку»). Наскальные значки хороши для одинокого героя «Миста», но не для лабиринта с кастингом в сорок с лишним душ!

Тут у разработчиков приключились аж две альтернативы: сделать «Полную тру» неиграбельной или же сделать ее интуитивно простой. К счастью (и в какой-то степени к сожалению), выбрали они второй вариант. К счастью — потому что создававшуюся с дикими трудностями на протяжении семи лет «Трубу» обретут и с удовольствием (и каким!) пройдут до конца (вероятнее всего, за три с небольшим часа) люди и помимо злосчастных рецензентов. К сожалению — потому что очень легко представить себе, КАКОЙ гениальный, эпохальный квест мог выйти у Pipe Studio при немного ином подходе и настоящем, красочном и продуманном сценарии уровня того же «Неверхуда»! Сценарий «Трубе» заменяет своеобычная сновиденческая логика. Скорее даже — оверлогика. Знаете, мышление поверх кривой? Здесь все очень наглядно и предельно очевидно.



А ЭТО как называется? Вот скажите — в другой игре, нарисованной другим искусником, разве ОНО не выглядело бы наикошмарнейшим порождением горячечного бреда? А здесь — милейшее создание.



Нормальная рабочая обстановка. В «Полной тру» в таких условиях удается даже немножко думать. Оверлогика, что поделаешь.

Благодаря интуитивной близости решений мы ухитряемся ни на секунду не застрять в лихорадке обмена даже в тех редких локациях, где действительно нужно что-то куда-то применить (скажем, заклинить рычаг многократно обмененным молотком — в контексте воспринимается как экзотическое, небывалое действо!). Цену платим суровую: «Труба» пролетается гораздо быстрее, чем того заслуживает. На аркадную околофутбольную секвенцию, где пришлось отбивать головой мячи и, играя как Бэкхем, молодецким пасом сбрасывать в бездну бабуленцию, я потратила больше времени, чем на открытие половины этажей лабиринта. Честно-честно.

А ведь так по-человечески хочется еще чем-нибудь заняться в этом чудном мирке, населенном такими необычными и, главное, живыми созданиями — персонифицированными, оснащенными легко запоминающимися ужимками... Какой, какой мог выйти квест!..

Мнение об игре

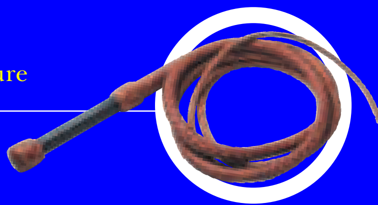
«Не люблю, когда без объяснения и подсказки бросают в совершенно незнакомый мир, который живет по чужим законам. Эта же игра явно рассчитана на то, что вы знакомы с творчеством автора и, как минимум, внимательно прочитали информацию на официальном сайте проекта. Без этих данных многие закономерности остаются за гранью логики и никак не подтверждаются самой игрой», — не жаждет открыть разум некто Veles, сайт Играй.Ру (www.igray.ru). Общий рейтинг: 6 чего-то из каких-то 10.



Поклонники серии не нарадуются, что Каин и Разиэль впервые встретились в одной игре. Мы смотрим на это с нескрываемым недоумением и без лишней помпы вручаем Каину и компании аттестаты зрелости — заслужили.



Action/adventure



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Райли Купер (Riley Cooper)
ведущий программист: Джейсон Белл (Jason Bell)
арт-директор: Джейкоб Вендлер (Jacob Wendler)
сценаристы: Эмми Хенниг (Amy Hennig) и Карол Вульф (Carol Wolf)
продюсер: Мэтью Гьезенда (Matthew Guzenda)
композитор: Джим Хеджес (Jim Hedges)
разработчики: Crystal Dynamics (www.crystald.com), Nixxes (www.nixxes.com)
издатель: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)

сайт игры: www.legacyofkain.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: 15 декабря 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1300+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 8.1, 2 Гбайт на жестком диске.

Внезапные челюсти

Старания Норрингтона и Дель Торо не прошли даром, и пафосные истории про вампиров, рассказанные всерьез, вызывают теперь разве что снисходительную улыбку. Defiance с ее напыщенным нарративом опоздала к поезду лет на пятнадцать. Вот ведь незадача.

Михаил Бескакотов

К окончанию невнятного и до безобразия затянутого вступительного видеоролика в голове успевает оформиться презрительное отношение к Legacy of Kain. Чу! Берегите рассудок. Новая серия саги о кровососах снова злоупотребляет вашим терпением. Синюшные существа без внутренностей, заточенные между миром живых и миром мертвых. Замок имени преподобного Сарафана. Ривер света meets ривер тьмы meets поли-ривер meets айривер — и так до бесконечности. Тревожная органная мелодия вот-вот прервется возмущенным криком «достали!» с последующей переработкой сценариста на аккуратные брикетики хозяйственного мыла.
— И тогда водрузил он фамильную печать к подножию заколдованной статуи, и отступило вековое проклятие...
— Да иди ты!

Можно было бы не расстраиваться по этому поводу и с чистой совестью отправить нового «Каина» в утиль, если бы за пространными монологами о нелегкой вурдалакской судьбинушке и переселении заблудших душ не скрывалась отличная во всех отношениях игра.

Удивлены?

Мы тоже. После череды невнятных вампирских россказней от Crystal Dynamics не приходилось ожидать ничего хорошего. В этот раз россказни никуда не делись, зато появилось все остальное.
Defiance, вышедшую на PC, PlayStation 2 и Xbox, можно смело выставлять на ринг против тяжеловесов в своем непростом, самом межплатформенном жанре. Вот так, без скидок на внезапность и заведомо проигрышную тематику.
Она найдет, что противопоставить и Devil May Cry, где сражаться пешком не при-

нято, а половина действа происходит в добрых пяти метрах от земли; и The Mark of Kri с ее незамысловатой, как табурет, и в то же время умопомрачительно



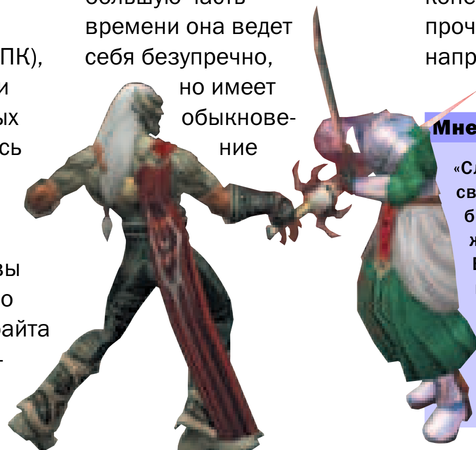
детальной боевой системой; и Indiana Jones and the Emperor's Tomb с ее прыжками через бездонные пропасти и ритуальным ящикотолканием; и даже новому, сверкающему волшебными огнями «Принцу» Каин то и дело выдает зуботычины, правда, в основном технического характера: управляться с холодным оружием и решать мудреные пазлы здесь просто-напросто удобнее — меньше шансов запутаться в кнопках, особенно если вы вооружены добротным геймпадом. Кроме того. Мил и приятен движок Defiance (и его сверхуспешное переложение для нужд ПК), который не жадничает и не требует запредельных конфигураций, умудряясь рисовать потрясающе сочные и яркие батальные сцены. Шутка ли: пройти первые три главы и обнаружить в папке со скриншотами два гигабайта отменных картинок! Конечно, совсем без накладок в технической части не обошлось. Тех, что бросаются в глаза, всего две: странная реализация аналогового управления и периодически сходящая с ума камера. Ваш герой

Каин приколачивает лучника к осине, а коллеги несчастного застыли вокруг в немом изумлении. Бегите, идиоты!

Скитания Разиэля в астрале сопровождаются потрясающим эффектом: картинка двоится и троится, а из щелей между каменными плитами исходит чарующий свет.



либо осторожно крадется, либо пускается в спринт, минуя все промежуточные варианты. Грань между этими состояниями заставляет чувствовать себя неуютно, но потом привыкаешь. Куда сложнее с камерой: большую часть времени она ведет себя безупречно, но имеет обыкновение запутываться в особо сложных сценах и прятать от вас самые удачные эквилибристские свершения дедушки Каина.



Раз вампир

На наших глазах происходит обыкновенное чудо. На протяжении всей игры совершенно невменяемый сюжет прилагает немыслимые усилия, чтобы разрушить удовольствие от ураганного геймплея, но у него ни черта не выходит, и он, поверженный, отползает на тридцать третий план. Потусторонние артефакты, которые игроку приходится выискивать в самых непредсказуемых местах, оборачиваются безделушками вроде красного и синего ключей из скроллеров нашего с вами детства. Тупоголовое разрубание мечом полчищ копейщиков, лучников и прочих Черных Рыцарей, напротив, оборачивается бездной абсолютно сакрального масштаба и значения. Трюки, которые выделывает сморщенный трехпалый кровосос, с трудом поддаются описанию. Да, поверьте, мне глубоко плевать, что его зовут Каин и что борется он не за кочерыжку, а вовсе даже за высшие для упырского социума цели. Когда этот чугунный фрезеровочный аппарат воспаряет в воздух с грацией горной лани, начинает орудовать мечом, к Defiance проникаешься уважением. Скажите, есть ли на белом свете другая игра, в которой можно спланировать с падающей готической колонны и, находясь в полете, насадить пару рыцарей на торчащие из стен шипы, третьего сжечь заживо, а четвертого обстругать пламенным лезвием до состояния кровавой каши, чтобы затем выкинуть в пропасть?

От неуклюжих ужимок предыдущих игр серии не осталось и следа. Абсолютно новая боевая система, основанная на двух (!) ударах и способности телекинеза, — разработка, наверняка украденная из секретной лаборатории товарища Мехнера и

Мнение об игре

«Слишком затянутая серия Legacy of Kain наконец-то достигла своей цели и принесла своим поклонникам неплохой сюжет и, без всяких сомнений, одну из лучших боевых систем в играх жанра action/adventure вообще. Но вот вопрос: поскольку Blood Omen 2 и Soul Reaver 2 оттолкнули от серии даже самых преданных почитателей творчества Crystal Dynamics, найдется ли на Земле игрок, который испытает по поводу Defiance хоть какие-нибудь эмоции? Ох, не знаю...» — переживает за человечество Даг Перри (Doug Perry) с сайта IGN (http://pc.ign.com). Финальный рейтинг: 8/10.

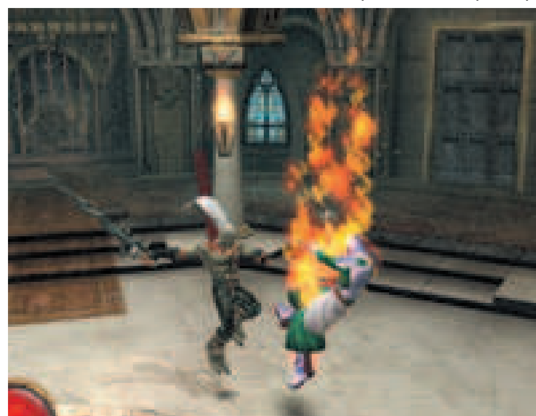
способная крепко держать в напряжении, несмотря на всю свою кажущуюся простоту. Ей подвластны сцены какой-то совершенно нездешней, неведомой до настоящего момента силищи. Чего стоит, к примеру, полуразрушенный мост между двумя устремленными ввысь крепостями: плотно оккупированный стражниками с одной стороны, он сотрясается от шагов охваченного яростью вампира, разбрасывающего блокпост волевым движением руки. Взмах влево — ринувшийся было в атаку копейщик разбивает своим безвольным телом каменную статую и вместе с тучей гранитных осколков летит с моста в бездонную пропасть. Взмах вправо — уже натянувший тетиву лучник отправляется вслед за ним, сметая собой хрупкое каменное ограждение. Да, безусловно, интерьеры пусть и выборочно, но разрушаемы. Да, все это происходит под вашим контролем. Да, таких сцен в игре больше, чем одна.
При всем этом безумно обидно, что, когда путь будет расчищен и вы проникните в охраняемую крепость, на экране появится Коварный Злодей Мобиус и начнет очередное утомительное повествование.



Добивать противников очень жаль — такие спортивные снаряды пропадают!

Два вампир

Пока подозрительно похожий на оверлорда Дамаскиноса Мобиус будет тужиться и самозабвенно вещать Каину о разном, у вас будет минутка, чтобы набросать благодарственное письмо в Crystal Dynamics. Поблагодарите этих парней за щедрость! Они могли ограничиться превосходной экшен-частью и заслуженно почивать на лаврах, но вместо этого собрались с силами и снабдили Defiance возможностью играть за Разиэля, другого видного упыря из сомнительной саги. По не интересующим нас обстоятельствам этот странный синюшный парень заперт в потустороннем пространстве и очень по этому поводу переживает. Нервное истощение лишило Разиэля обычной прыти: с ним битвы отходят на второй план и геймплей начинает сильно крениться в сторону различных кнопочно-ландшафтных головоломок. Обычно такие вещи увлекают игру в пучину прыжкового рукоблудия, но в случае с Defiance ничего подобного не происходит. К примеру, обратите внимание на загадку со светлым и темным мечами, настолько ненавязчиво и искусно переплетенную с короткими энергичными драками! В общем, начинаешь с подозрением коситься на полку со стоящей на почетном месте Hexen 2... Как такое могло получиться у авторов Blood Omen?..



В такие моменты вас охватывают мучительные думы: обработать несчастного мечом в воздухе или проткнуть на земле? А может... перекусить шею? Или насадить на факел и пускай догорает?..

Окончательно вгоняет в ступор почти гениальная находка с переходом из одной реальности в другую: найдя волшебную могилу, Разиэль получает возможность путешествовать между измерениями, подправляя под себя окружающее пространство. Пируэты на скалистой местности и в белокаменных катакомбах превращаются в увлекательный пазл, для решения которого нужно несколько раз вовремя уйти в астрал и искривить нужным образом ту или иную колонну, балку или уступ. Эксперты сходятся во мнениях: на сегодня обнаружены два средства, способные дать вторую жизнь омерзительным прыжковым пазлам. Первое — это трюк с подпространством. Второе — Мехнер.
Но вот очередная головоломка позади, и нас ждет еще один скучный монолог о жизни вампиров, на этот раз в исполнении зеленого пупырчатого органа из преисподней. Черт!

Воздуха!

И все же Defiance — это открытие. Столь неожиданное и приятное, что на проваленные диалоги и сюжет хочется закрыть глаза. Критиковать Crystal Dynamics, совершившую умопомрачительный прыжок с переворотом через себя и все свое скудное наследие? Мало, знаете ли, толку. С трудом верится, что они когда-нибудь откажутся от жевания калоши в занудных монологах и опостылевшего средневекового антуража. А между тем новый «Каин» прямо-таки рвется наружу из блеклых готических соборов и катакомб. Он просится в свежий аквариум, где к его услугам будут щедро рассыпаны урбанистические пейзажи, черные плащи до пят и македонская стрельба по спецназовцам с последующим перекусыванием всех доступных сонных артерий. Катаны, ярко-желтые пятисоткубовые Kawasaki и перцовые шутки в адрес Сары Мишель Геллар. Или батальоны третьего рейха. Или даже ковбои. Или итальянская мафия. Да все что угодно.
Говорите, Bloodlines?

игровое железо

#02 (2004)



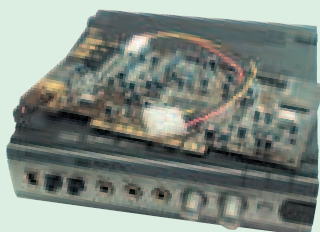
Идею вписать полнофункциональный компьютер в компактный корпус интересного дизайна, где он ко всему прочему будет сочетаться с музыкальным центром, будильником и соковыжималкой, можно считать чистой воды моддингом. По крайней мере, на первый взгляд эти симпатичные коробочки высотой в четверть «фул-тауэра» к серьезному отношению к себе не располагают.



Компьютер в миниатюре

1

Вам надоел гробоподобный дизайн корпуса системного блока, в котором уже давно из-за повального интегрирующего возделывания материнской платы сиротливо стоят лишь две допкарты — видео и звуковая, а остальной объем вольготно заполняет пыль? Тогда, может быть, самое время приобщиться к актуальному в текущем сезоне формату, имя которому barebone? *стр. 130*



Креативный подход

2

На рынке игровых звуковых карт давно царит благостное спокойствие. И лишь одна компания с ежегодной регулярностью заставляет суровых ребят из компьютерной лавочки напротив вытирать пыль с соответствующей витрины и менять в ней одну сине-оранжевую коробку с логотипом Creative на другую — такую же, но поновее и со слегка иной маркировкой. *стр. 134*



Приходящим из нижних квартир

3

Наша славная лаборатория снова уставлена объемистыми параллелепипедами картонных коробок со звукоизвлекающей аппаратурой. А это верный признак того, что ежегодный смотр мультимедийной акустики можно считать открытым. *стр. 138*

Компьютер в миниатюре

Дмитрий Лаптев

Вам надоел гробоподобный дизайн корпуса системного блока, в котором уже давно из-за повального интегрирующего возделывания материнской платы сиротливо стоят лишь две допкарты — видео и звуковая, а остальной объем вольготно заполняет пыль? Тогда, может быть, самое время приобщиться к актуальному в текущем сезоне формату, имя которому barebone?

Кожа-н-кости

Идею вписать полнофункциональный компьютер в компактный корпус интересного дизайна, где он ко всему прочему будет сочетаться с музыкальным центром, будильником и соковыжималкой, можно считать чистой воды моддингом. По крайней мере, на первый взгляд эти симпатичные коробочки высотой в четверть «фул-тауэра» к серьезному отношению к себе не располагают. Да, в офис, а вернее — модный торгсалон, такой компьютер логично приобретается для произведения должного впечатления на клиентов, партнеров, заказчиков. Домой — преимущественно для эстетического удовлетворения любимого себя и удачного вписывания оргтехники в адекватный интерьер. Причем ЖК-монитор, полупрозрачная клавиатура и прочие мелкие штрихи вроде комнаты с окнами до пола и видом не на соседнюю пятиэтажку повышенной убогости для полноценного кайфа от истраченных денег настоятельно рекомендуются.

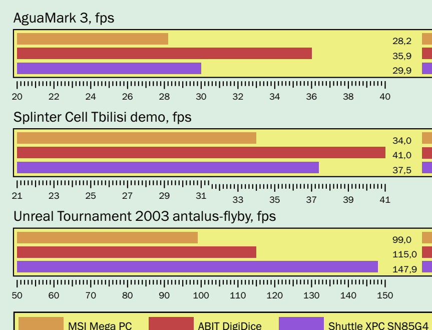
С другой стороны, ничего плохого в том, что компьютер будет отнимать меньше жизненного пространства, нет, правда же? И лишний аудиоплейер тоже редко кому совершенно без надобности. Наконец, все производители подобных девайсов (а их уже набирается, только из представленных в России, пять: ABIT, MSI, Shuttle, Soltek и Creative) нынче наперебой заявляют о безоговорочной поддержке мощного внешнего видео плюс еще чего-нибудь на наше усмотрение. То есть хотя бы по одному порту AGP и PCI имеется, пары отсеков 3,5 и 5,25 тоже в подавляющем большинстве случаев более чем достаточно. А взрослый чипсет на матплате и возможность в качестве процессора поставить хотя бы и самый старший из Pentium 4, или даже (sic!) Athlon 64, и вовсе превращают нашу игрушку в бескомпромиссное решение. Наконец, оригинальная система охлаждения, преимущественно эксплуатирующая испарительный принцип или в крайнем случае вытяжку (а классический вентилятор-на-процессоре по понятным причинам отпадает сразу — громоздкий и в стесненных условиях неэффективный) обещает шумовой фон, сравнимый или даже меньший, нежели у традиционных систем.

Конструктивно любой barebone представляет собой корпус с предустановленной материнской платой и фирменной опциональной обвязкой: ТВ- или FM-тюнером, кард-ридером и т.п. (название «barebone» как раз и отмечает факт «голой», скелетной, поставки). Поэтому простор для самовыражения оставлен максимальный — все остальное выбирается и собирается на свой вкус из самых обычных полноразмерных компонентов.

Опыты на животных

Но все вышесказанное — лишь теория, сухой остаток от вдумчивого листания пресс-релизов. И уже поверхностные практические прикидки вызывают кое-какие сомнения. Как, к примеру, микроскопический блок питания мощностью максимум 200 Вт сможет прокормить всю начинку, если мы оснастим платформу по самому разрешенному максимуму? Даже с поправкой на высокое качество БП и его способность работать долго при максимальной нагрузке, не проваливая напряжение по основным выходам (известная болезнь дешевых китайских блоков)? А как быть с видеокартами, ведь современные ускорители и в обычный корпус порою влезают с трудом?

Словом, абстрактно говорить о мини-компьютерах по меньшей мере странно. Вся соль — в индивидуальных особенностях. Поэтому, не мешкая, переходим к личному знакомству. Кроме собственно визуально-тактильного ознакомления, предпринималась честная попытка втиснуть внутрь каждого аппарата видеокарту ATI Radeon 9500Pro и звуковую карту Sound Blaster Audigy и прогнать в традиционном разрешении 1024x768 не менее традиционную тройку тестов (результаты см. в таблице внизу). Процессоры использовались такие, чтобы блокам питания и кулерам жизнь ни в коем случае не показалась медом: Pentium 4 3,06 ГГц (533 МГц шина), Pentium 4 3 ГГц (800 МГц), Athlon 64 3200+ — соответственно.



MSI MegaPC

Цена $290	
Система Чипсет SiS 651/962 (с интегрированным видео), сетевая карта, модем, AM/FM/TV-тюнер, универсальный кард-ридер 6-in-1	
Расширяемость 2 DIMM, 1 AGP 4x, 1 PCI, 2 IDE, 1 отсек 5,25, 2 отсека 3,5	
Габариты 202 x 320 x 151 мм	
итоговый рейтинг	3,8

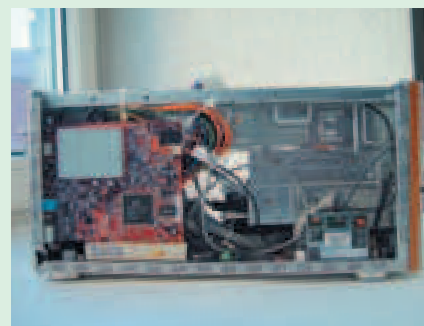


MegaPC оказался самым «домашним» из тестовой троицы, сходство с музыкальным центром действительно достигнуто стопроцентное. Особенно если не открывать нижнюю крышку, за которой скрывается подозрительно полный набор разъемов. Не забыты и старомодные COM, LPT, PS/2, и, конечно же, современные USB с FireWire.

Сам «Мегаписи» модель не новая, что особенно заметно по чипсету – все же пожилой SiS хоть и был удачным для своего времени набором для семейства Pentium 4, соревноваться с современным мейнстримом может едва ли. А главное, процессор придется установить реакционный – с 400- или 533-мегагерцовой шиной.

Увы, это не единственные претензии к конструкции. Для установки видеокарты пришлось пожертвовать ТВ-тюнером, занимавшим единственный PCI-слот, и после долго обминать проложенные в непосредственной близости от AGP-порта шлейфы-кабели. В противном случае кулер видеокарты оказывался притертым к плате тюнера, и ничего хорошего в закрытом корпусе от такого соседства ждать не приходилось. Об установке звуковой карты и речи не шло.

Тем не менее все тесты удалось прогнать, блок питания справился с нагрузкой, шум кулеров не превысил гигиенических норм (хотя бесшумным MegaPC назвать не получается). Несмотря на самую простую конструкцию охлаждающего элемента (воздушный кулер с медным радиатором), пару часов жестокого тестирования процессор выдержал без сбоев.



К работе в режиме музыкального центра (а MegaPC позволяет не только слушать радио при выключенном компьютере, но и крутить CD) принципиальных претензий нет, хотя аудиокодек ALC 650, безусловно, бедноват. Для аудиоцентра логичнее было бы поставить что-нибудь покачественнее, к примеру, от Analog Devices.

Резюмируем. MSI MegaPC хорош собой и идеально годится в качестве музцентра с побочной функциональностью пишущей машинки. Ради такой притчи в него можно поставить Celeron – и (упаси бог!) никаких внешних видеокарт и прочего. Ну а для сборки игрового компьютера существуют более удачные конструктивы.



ABIT DiGiDice

Цена $300 (ориентировочно)	
Система Чипсет i865G (с интегрированным видео), сетевая карта, модем, универсальный кард-ридер 6-in-1	
Расширяемость 2 DIMM, 1 AGP 8x, 1 PCI, 2 IDE, 2 SATA, 2 отсека 5,25, 2 отсека 3,5	
Габариты 307 x 215 x 255 мм	
итоговый рейтинг	4,0



Компания ABIT решила не ограничиваться условно-стандартным форматом, принятым остальными производителями, и выпустила собственный крупногабаритный мини-компьютер. Несомненным преимуществом такого решения стала лучшая в классе расширяемость – можно свободно поставить звуковую и видеокарты, причем в качестве последней подойдет даже двухэтажный монстр, вроде GeForceFX 5900 Ultra, для оптических приводов предусмотрено два отсека, установить двухвинчестерный RAID также не составит проблем. Зато внешний вид компьютера получился на любителя: на музыкальный центр уже не похоже, скорее на микроволновку, что, пожалуй, не совсем та ассоциация, которой хотели достичь дизайнеры. Не восхитила и грубоватая пластмасса передней панели и болтающаяся рукоятка управления режимами ЖК-экрана.

Система охлаждения на первый взгляд – образец солидности: кулер классической конструкции плюс дополнительный радиатор на задней панели, куда тепло передается по тепловым трубкам. Все это хозяйство немаленького размера и изрядной массы. На практи-

ке же впечатление создалось противоречивое — мощности охлаждения хватило для того, чтобы наш трехгигагерцовый камушек прошел все тесты без ошибок, но запас прочности отсутствовал напрочь. После тестов из открытого корпуса ощутимо пахнуло пустыней Сахарой. Причина, похоже, в неудачном сочетании маленького вентилятора на внешнем радиаторе с большим внутренним пропеллером на процессоре. Первый не может охладить радиатор настолько, чтобы второму не приходилось включаться вовсе (как задумано конструктивно). Следовательно, кулер на процессоре быстро выходит на максимальные обороты и попусту гоняет горячий воздух внутри тесного корпуса, попутно оглашая окрестности шумом порядка 60 дБ в полуметре от «эпицентра». По всей



видимости, если заменить процессор хотя бы на экземпляр с 2,4 ГГц, температурный режим выправится. Впрочем, совершенно очевидно и то, что в тот же объем можно было вписать и более эффективное охлаждение, хотя бы даже и водяное.

Наконец, будет непростительно забыть про фирменный десерт, на который нам предлагают два блюда. Первое — ЖК-экран, на который выводятся температуры процессора и корпусная, частота ЦП, скорости вращения кулеров, текущее время, громкость и иная познавательная информация. Примечательно, что все разгонные опции, характерные для материнских плат от ABIT, сохранены, причем частоту шины можно менять с шагом в 5% непосредственно ручкой на корпусе. Вторая опция — ароматизатор воздуха. В комплекте есть ванночка в форме ракушки, которую надлежит закрепить на задней стенке корпуса рядом с кулером, и пузырек розового масла. Оригинально? Не вопрос.



Shuttle XPC SN85G4
Цена $380
Система Чипсет nForce3 150, сетевая карта, модем, универсальный кард-ридер 4-in-1
Расширяемость 2 DIMM, 1 AGP 8x, 1 PCI, 2 IDE, 2 SATA, 1 отсек 5,25, 2 отсека 3,5
Габариты 295 x 200 x 180 мм
итоговый рейтинг 4,5



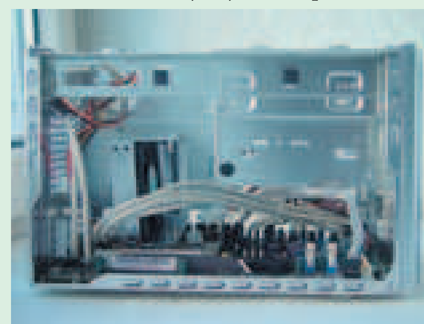


Держите шляпы, господа, наш шаттл стартует. Из богатой линейки, включающей по меньшей мере полтора десятка моделей, для исследовательских целей была взята старшая — на процессоре Athlon 64. Тем не менее все нижесказанное, преимущественно хвалебное, в отношении системы охлаждения и компоновки можно отнести и на счет большинства остальных платформ, в которых можно утвердить весь спектр современных процессоров.

Как же этот компактный корпус смог принять в себя всю предложенную ему горячую начинку? Легко. Для того чтобы все стало на свои места, оказалось достаточно разместить AGP-порт на краю материнской платы так, чтобы кулер видеокарты упирался в стенку корпуса. В стенке же напротив просверлили отверстия! Да, такие маленькие круглые дырочки! Почему до этого никто другой не додумался — загадка. Двухэтажная видеокарта, конечно, в такой закуток не поместится, но большой беды в этом факте решительно не наблюдается.

Система охлаждения под названием I.C.E. (Integrated Cooling Engine) также произвела исключительно положительное впечатление. Радиатор с большим тихоходным вентилятором соединен с теплообменником на процессоре тепловыми трубками. В итоге в закрытом корпусе шумовой фон создавал преимущественно вентилятор на видеокарте. А по окончании тестов процессорный кулер оказался едва теплым на ощупь. Есть, конечно, в этом достижении и заслуга нового «Атлона», в спокойном режиме греющегося крайне незначительно, но игровые тесты никак нельзя назвать «спокойным режимом», поэтому свое честное «отлично» шаттловский кулер получает.

Больше об этом аппарате, пожалуй, ничего и не скажешь — ни магнитолы, ни хлеборезки в составе, увы, не предусмотрено. Зато к некоторым моделям можно прикупить сменные разноцветные крышки, разноцветные же лампочки подсветки и сумку для переноски.



Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит компании «Русский стиль» (www.rus.ru), Landmark (www.lmpc.ru) и московское представительство компании ABIT (www.abit.ru) за предоставленные для тестирования небезынтересные барефоны... то есть, извините, мини-компьютеры.*

Креативный подход

Дмитрий Лаптев

На рынке игровых звуковых карт давно царит благостное спокойствие. И лишь одна компания с ежегодной регулярностью заставляет суровых ребят из компьютерной лавочки напротив вытирать пыль с соответствующей витрины и менять в ней одну сине-оранжевую коробку с логотипом Creative на другую — такую же, но поновее и со слегка иной маркировкой.

Обновленные имена

На этот раз нам повезло, формально мы будем оценивать не единственную карту, как в прошлом году, а новое семейство, состоящее аж из 6 аудиокарт. Почему же — формально? Потому что заметный прогресс коснулся лишь старшей карты — Audigy 2 ZS, остальные суть попытка продлить жизнь старым аудиопроцессорам. Собственно, ничего страшного здесь нет, очень многим и способностей Sound Blaster Live! до сих пор хватает сверх головы. И дело здесь не в личной невосприимчивости отдельных индивидов к прекрасному, а в объективных ограничениях: от колонок, менять которые пока не планируется, или акустических условий места обитания, с еще большим трудом поддающихся апгрейду.

По возрастанию аудиовозможностей обновленная линейка выстраивается таким образом:

а) Внешняя USB-аудиокарта начального уровня Sound Blaster MP3+. По версии разработчиков, это очень простой способ обновить аудиосистему настольного компьютера или ноутбука. Действительно, куда уж проще, даже драйверы ставить не обязательно, по крайней мере, имея дело с Windows XP. А уж если не полениться проинсталлировать ПО, то полная иллюзия использования мощной аудиокарты будет обеспечена. Поддерживаются все фирменные опции: от Time Scaling (притормаживание или разгон воспроизводимого потока без изменения высоты тона), Smart Volume Management (выравнивание громкости соседних песенок при воспроизведении) до Audio Clean-Up (очистка старых записей от шума и щелчков) и EAX-эффектов воссоздания аутентичной акустики концертного зала, стадиона или, простите, ванной комнаты.

Тем не менее для игрового компьютера эту карту никак нельзя считать достойным компаньоном, к примеру, потому, что она всего лишь двухканальная, а две колонки не могут составить конкуренцию комплектам хотя бы с парой тыловых.

б) Audigy ES. Поскольку собственно буквы «ES» в маркировке OEM-карт могут отсутствовать, карту можно опознать по фирменной маркировке «PCB — SB0160». Отличия этой новинки от старых карт на базе первой Audigy минимальные, и схема расстановки колонок та же — 5.1. Причем функциональность обновленной версии слегка пострадала, карта лишилась FireWire-адаптера, зато стала дешевле на $10, а аналоговый Game-порт вернулся на свое традиционное место.

в) Audigy LS по внутренней классификации называется SB0310, но индекс в маркировке этих плат есть и в явной форме. Формально функциональных отличий от ES не видно, если не считать слегка перетасованных внутренних разъемов. Однако отличаются сами платы разительно, начиная с самого процессора, лишенного маркировки Audigy и по всем признакам более всего похожего на DSP, стоявший на платах SB Live!, и заканчивая моделью цифро-аналоговых преобразователей. И — внимание (!) — плата не имеет аппаратного «движка» для EAX-алгоритмов, поддержка EAX по версию 3.0 включительно осуществляется программно через драйвер.

г) Audigy 2 ZS — собственно гвоздь программы. По сравнению с Audigy 2 добавлен еще один канал, отчего звуковая схема стала самой прогрессивной по состоянию на текущий момент: семь колонок плюс сабвуфер, а Creative наконец-то догнала по этому параметру конкурентов в лице M-Audio и Terratec, выпустивших 7.1-карты еще весной 2003 года. Соотношение «сигнал/шум» подросло со 106 до 108 дБА, равно запредельных (и о качестве звучания мало говорящих, как уже неоднократно отмечалось). В софтовом пакете также приятные новшества: наряду с DolbyDigital Surround EX поддерживается декодирование саундтреков в не менее популярном формате DTS ES, добавлена панель для калибровки колонок и подстройки параметров THX, графический эквалайзер, режим вырезания из аудиотрека вокальной партии (караоке).

Но самое примечательное в игровом контексте новшество — поддержка обновленного расширения DirectSound3D-библиотеки EAX 4.0. На ней просто необходимо остановиться чуть подробнее, учитывая, что EAX 4.0 без проблем можно будет вместе с обновленными драйверами «закачать» в процессор Audigy 2 (а может — и Audigy-один). Добавочные опции помогут в первую очередь реалистич-

нее прорабатывать такие тонкие моменты, как одновременное звучание источников звука в разных средах. Технология называется Multiple Environments и позволяет задать собственные акустические параметры не только для помещения, в котором живет ваше виртуальное альтер-эго, но и для окружения всех остальных действующих лиц. Таким образом, если вы находитесь в лабиринте, а в соседнем коридоре копошится монстр, то в идеале вы сможете через стену оценить не только серьезность его намерений, но и представите себе размеры его темницы (по раскатистому или глухому эху, и т.д.). Конечно, такой подход сильнее нагрузит железо расчетами и потребует чуть больших усилий со стороны программистов, создающих озвучку, но чего не сделаешь ради добавочной толики реализма?

Второе новшество позволит точнее смоделировать акустику сложных пространств. Скажем, для узкой пещеры, переходящей в сводчатый зал, задать фиксированные параметры эха (реверберации) принципиально невозможно, да и не столь экзотические места нередко бывает можно и нужно разбить на зоны с отличающейся акустикой. В EAX 3.0 уже была предпринята попытка учитывать характеристики сложных помещений (фирменное демо с поездом, громыхающим то в туннеле, то вне оного, видели, вероятно, все владельцы Audigy всех версий). Теперь идея получила развитие: пространство можно разбить на зоны прямо в редакторе уровней и закрепить за каждой свои параметры. Не менее важная попутная проблема – сделать так, чтобы при переходе из одной зоны в другую характер звука менялся плавно, а не ступенчато. Так, для этого под хранение эффектов в EAX 4.0 предусмотрены слоты, в каждый из которых можно загрузить несколько эффектов (наборов параметров реверберации), и при переходе между зонами достаточно будет запрограммировать плавную трансформацию (морфинг) параметров в слоте, не перезагружая параметры среды.

Впрочем, EAX 4.0, как и предыдущие версии, может с толком использоваться и для обогащения звука вне игр. На этот раз, кроме собственно эффекта реверберации, заявлены 11 аппаратно поддерживаемых эффектов, включая компрессор динамического диапазона звука, сдвиг частоты входного сигнала, 4-полосный эквалайзер, вокальный морфинг и т.п.

По традиции топовая карта выпускается в двух вариантах комплектации внешними блоками. В версии Audigy 2 ZS Platinum блок монтируется в 5-дюймовый отсек, а Audigy 2 ZS Platinum Pro располагает внешним модулем с толстым полутораметровым кабелем (интерфейс, естественно, как и прежде, цифровой), поэтому его можно разместить на максимальном удалении от шумящего во всем радиочастотном диапазоне компьютера и максимизировать таким образом качество звучания.

д) Последней в табели о рангах обосновалась модель Audigy 2 NX – внешний USB-модуль с начинкой Audigy 2, наследник Extigy, совместимый с USB 2.0.

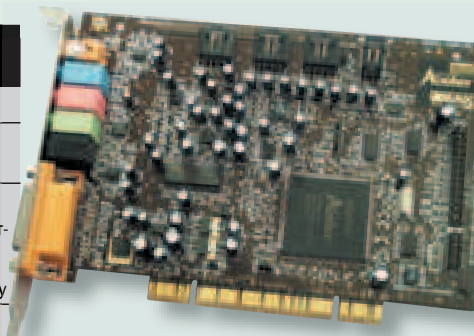
Как мы тестировали

Звуковые карты устанавливались в компьютер с материнской платой Intel D875PBZ Bonanza на чипсете i875P, процессором Pentium 4 3 ГГц (800 FSB), парой модулей DDR-памяти PC3200 по 256 Мбайт Kingston, видеокартой ATI Radeon 9800Pro со 128 Мбайт памяти и двухвинчестерным RAID 0 на SATA-винчестерах Seagate Barracuda ATA V. Использовался драйверный пакет из комплекта поставки карт, пропатченный с помощью AutoUpdate до актуального состояния; для карт на базе Audigy 2 устанавливалось обновление драйвера с полноценной поддержкой EAX 4.0 (от 19 ноября 2003 года). Операционной системой служила бессменная Windows XP Professional SP1.

В качестве тестов инсталлировались игры Tomb Raider: The Angel of Darkness, Splinter Cell (причина выбора этой парочки простая – у обеих заявлена поддержка EAX 4.0), Unreal Tournament 2003 и наши старые «референсные» Soldier of Fortune II: Double Helix и Grand Theft Auto III. В качестве музыки слушалось все, что в привычном беспорядке разбросано по пространству тестовой лаборатории, форматы самые разные – от MP3 с битрейтом 128-192 Кбайт/с до DVD-Audio 24 бит 192 кГц. Колонки по случаю были использованы всякие – от 100-долларовых Defender до бытового Hi-Fi-комплекса запредельной цены и возможностей.

Creative Sound Blaster Audigy ES

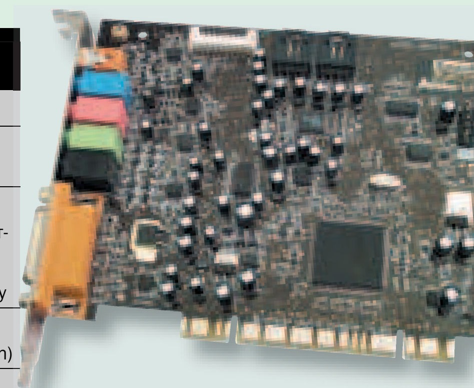
Цена $46	
Поддержка API DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0-3.0	
Выходы Два линейных аналоговых выхода (фронтальные и тыловые колонки), многоконтактный цифровой выход, совмещенный с аналоговым выходом на сабвуфер/центральную колонку	
Входы Линейный, микрофонный, Game-порт, три внутренних аналоговых входа (TAD In, CD In, AUX In), PC Speaker, CD SPDIF	
Форматы воспроизведения До 24 бит 96 кГц включительно	
Форматы записи До 24 бит 96 кГц включительно	
Сертификация THX Нет	
итоговый рейтинг	4,4



Как уже отмечалось, замена FireWire на аналоговый Game-порт — это главное, чем ES отличается от простой Audigy. Впрочем, дотошный исследователь обратит внимание на разъемы без золотого напыления в сочетании с напаянным CD SPDIF. В то время как «простая» Audigy не имела цифрового входа для оптического привода и желающие отправлять звук «по цифре» были вынуждены покупать дорогие версии с позолоченными разъемами. Наконец, приветом из тьмы веков смотрится двухконтактный разъем PC Speaker. Если последний соединить с соответствующим выходом материнской платы, то системные гудочки будут поступать напрямую на колонки. Почему инженеры Creative решили вспомнить эту опцию, забытую еще два поколения карт тому назад, мы судить не беремся. Но — приятно.
Что касается качества работы самой карты, оно осталось без изменений, благо основной ЦАП прежний — филипсовский UDA1328. По крайней мере на слух ни в играх, ни в музыке никаких отличий от прежней полноразмерной Audigy не обнаруживалось. Очевидно и то, что и сам процессор Audigy спустя два года после выпуска своего потенциала не исчерпал.
Учитывая крайне невысокую цену для столь функционально богатого устройства (аппаратная поддержка EAX 3.0), можно смело считать эту карту лучшим игровым выбором в пределах $50. А FireWire-портом, если возникнет в нем потребность, обзаведетесь после, когда соберетесь менять материнскую плату, благо все идет к тому, что материнских плат, не оснащенных всеми видами общеупотребительных интерфейсов, скоро совсем не останется.

Creative Sound Blaster Audigy LS

Цена $78	
Поддержка API DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0-3.0 (программная!)	
Выходы Два линейных аналоговых выхода (фронтальные и тыловые колонки), многоконтактный цифровой выход, совмещенный с аналоговым выходом на сабвуфер/центральную колонку	
Входы Линейный, микрофонный, Game-порт, два внутренних аналоговых входа (TAD In, AUX In)	
Форматы воспроизведения До 24 бит 96 кГц включительно	
Форматы записи До 24 бит 96 кГц включительно	
Сертификация THX Нет	
итоговый рейтинг	2,0



Нет, господа хорошие, так дела не делаются. Зачем, спрашивается, выводить на плате золотыми буквами слово «Audigy» и при этом напаивать на нее какой-то безымянный DSP, не имеющий с процессором Audigy ничего общего? И назначать за это странное творение ТАКУЮ цену? Сама плата также укорочена и более всего напоминает старушку Sound Blaster Live! (Восклицательный знак — наш.)
Впрочем, мы бы легко простили отсутствие маркировки и прочие вольности, если бы в тестах плата выступила на уровне, сравнимом с «настоящей» Audigy (или лучшем — должны же быть хоть какие-то прогрессивные отличия, оправдывающие цену, верно?).
А что же в действительности? Звучание карты в музыкальных упражнениях мы не можем назвать деградировавшим. Напротив, смену пожилого ЦАП от Philips на модель 2003 года от Wolfson можно считать удачной (правда, WM8746 — чип сугубо бюджетный, в бытовой технике встречающийся лишь в самых дешевых моделях видеоплейеров). Иными словами, уровень Audigy 2 не достигнут, равно как и M-Audio Revolution, объективно занимающих Олимп среди мультимедийных аудиокарточек по детальности и богатству звучания.
В играх же результат, увы, слабый, полупрограммная поддержка алгоритмов EAX с аппаратной тягаться никак не может. Разница в точности детализации источников в пространстве была заметна уже на бюджетном 6-колоночном комплекте, да и качество микширования аудиопотоков определенно не то. Показательно, что в сравнении с аппаратными ускорителями игры теряли на этой карте лишь пару процентов от среднего уровня кадросекунд (до 10% на UT2003 botmatch). Компьютер в тестах использовался далеко не самый хилый, но все равно такой результат говорит о серьезном упрощении алгоритмов расчета объемной аудиосцены.
Выводы очевидны: для игр такая карта не подходит.

Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS

Цена $109	
Поддержка API DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0-4.0	
Выходы Три линейных аналоговых выхода (фронтальные, тыловые колонки + правая боковая, сабвуфер/центральная колонка + левая боковая), многоконтактный цифровой выход	
Входы Линейный, микрофонный, два IEEE1394, три внутренних аналоговых входа (TAD In, CD In, AUX In), CD SPDIF, Game-порт	
Форматы воспроизведения До 24 бит 192 кГц включительно	
Форматы записи До 24 бит 96 кГц включительно	
Сертификация THX Да	
итоговый рейтинг	4,6

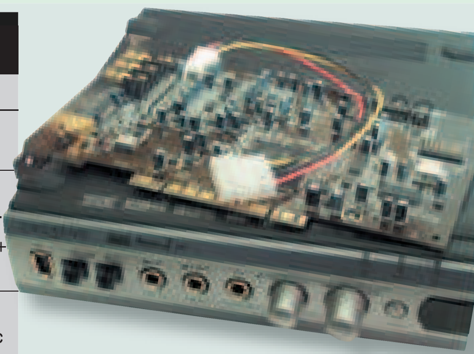




Визуальные отличия новой карты от Audigy 2-«без суффикса» столь малы, что впору объявлять конкурс и премировать нашедших хотя бы пять различий. Между тем интерфейсная часть реорганизована довольно серьезно: фирменный цифровой вход больше не совмещает свои обязанности с одним из аналоговых, вместо этого два аналоговых превратились в трехконтактные, а для подключения акустики теперь не обойтись без специфических переходников. Записать это нововведение в плюс мы определенно не можем, логичнее было бы перенести FireWire-порт на дополнительную «закладку» (в компанию к Game-порту), а на его место поставить еще один простой мини-джек.
Но не будем придираться к особенностям конструкции, а перейдем, наконец, к узловому предмету праздника — поддержке картой EAX 4.0. Каков слышимый бонус от ее активации в живых играх по сравнению с EAX 3.0? Минимальный. Чуть лучше на слух угадывается положение источника звука, находящегося в смежной с игроком акустической среде (например, под водой), но в реальной игре вы едва ли ощутите разницу. Увы, это так, по крайней мере, если судить по последнему Tomb Raider, где новое расширение было в явной форме «подхвачено» игрой (с остальными полностью прояснить ситуацию так и не удалось). Результат, что и говорить, предсказуемый: крайне редко новая технология бывает творчески освоена синхронно с ее официальным появлением на свет. Но это, конечно, не повод говорить о ее бесполезности вообще.
Характер звучания карты в музыкальных тестах ничем от Audigy 2 не отличался, как и там, уровень достоин бытовой акустики самого высокого класса. Как нам схема 7.1? По крайней мере она логичнее 6.1, хотя записей в таком формате пока нет, и нам пришлось оценивать звучание с включенной CMSS (плата сама раскладывала аудиопоток по дополнительным колонкам). Итого, по совокупности оценок мы имеем нового фаворита по старой цене, каковому с удовольствием и передаем «Наш выбор».

Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro

Цена $250	
Поддержка API DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0-4.0	
Разъемы на плате Три линейных аналоговых выхода (фронтальные, тыловые колонки + правая боковая, сабвуфер/центральная колонка + левая боковая), AUX In, CD SPDIF, Game-порт	
Разъемы на внешнем модуле Два IEEE1394, Optical In/Out, Line In 1, совмещенный Line In 2/Mic с регулировкой уровня записи, Headphones Out, Line In 3 (тюльпан), MIDI In/Out, SPDIF In/Out (коаксиальный), многоконтактный цифровой выход	
Форматы воспроизведения До 24 бит 192 кГц включительно	
Форматы записи До 24 бит 96 кГц включительно	
Сертификация THX Да	
итоговый рейтинг	4,0



Первым бросается в глаза шлейф дополнительного питания, подобный тому, что мы привыкли встречать у мощных видеокарт. Выглядит солидно, хотя в насущной его необходимости в данном случае нельзя не усомниться (плата, естественно, работала и без подключения этого хвоста). Отличия от модели без внешнего блока — на поверхности этого самого блока, куда переехали все разъемы за исключением трех основных аналоговых. Отметим, что аналоговых выходов для тыловых и surround-колонок на внешнем модуле нет, следовательно, и пользы от внешнего блока в игровом контексте не просматривается.
Все верно, покупать такую плату имеет смысл только в том случае, если вы планируется подключать к ней какие-то дополнительные «девайсы» с аудиоредакторской или иной целью (см. строку «разъемы на внешнем модуле» в характеристиках для наглядной оценки перспектив). А еще к внешнему модулю очень удобно подключать наушники, для регулировки громкости есть отдельный цифровой верньер. Наконец, нельзя не похвалить умненький пульт ДУ, позволяющий регулировать все вплоть до посторонних вещей вроде яркости монитора.

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит компании USN Computers (www.usn.ru) и EAST SIDE Communications (www.eastside.ru) за любезно предоставленные на тестирование звуковые карты.*

Приходящим из нижних квартир

Дмитрий Лаптев

Наша славная лаборатория снова уставлена объемистыми параллелепипедами картонных коробок со звукоизвлекающей аппаратурой. А это верный признак того, что ежегодный смотр мультимедийной акустики можно считать открытым.

Мультимедитация

В отличие от прочего компьютерного железа, прогресс которого даже в самые малоурожайные годы заметен на глаз, мультимедийные комплекты из N колонок и сабвуфера прогрессировать не торопятся. Иными словами, нельзя сказать, что свежие наборы звучат гарантированно лучше «старичков» из того же ценового диапазона. Причем можно привести массу примеров противоположного свойства.

В чем причина? С одной стороны, секреты получения богатого звука известны давно и доказательством служат многочисленные дорогие Hi-Fi-комплексы почтенного возраста, звучащие на отменном уровне по самым строгим современным меркам. С другой же — для воплощения выдающегося звука в железе все еще требуются заметные ресурсы (пусть и меньшие, нежели десяток лет назад, но меньшие не на порядок). Вы готовы к нескольkотысячедолларовым тратам? В такой бюджет уже можно уместить комплект добротной бытовой Hi-Fi-акустики для «домашнего кинотеатра», отдельного усилителя, подключить все это хозяйство к компьютеру со звуковой картой уровня Sound Blaster Audigy 2, который будет исполнять роль универсального медиаплейера. И, наконец (а по сути — в первую очередь), выделить в своем жилище комнату, не обязательно крупногабаритную, но непременно обработанную современными звукоизоляционными материалами (хотя бы пол и стены). Не только во избежание конфликтов со все теми же соседями, а ради полноценного раскрытия потенциала закупленной акустики. Если же такой вариант по тем или иным причинам выпадает из рассмотрения, остается выбирать из предметов нашей традиционной заботы — компьютерных мультимедийных комплектов. Будет, как минимум, громко, как максимум — музыкально. То есть весело. А что еще требуется?

Техпаспорт

В классификации компьютерных колонок никаких существенных изменений за истекший год не случилось, по-прежнему в ходу три вида комплектов:

а) Двухкомпонентные системы: пара колонок со встроенным в одну из них усилителем. Наряду со сверхдешевыми «спикерами» для офиса встречаются и вполне приличные двухполосные динамики, хотя все реже и реже, ибо не мейнстрим.

б) Трехкомпонентные системы из двух колонок и сабвуфера. В этом классе есть робкая тенденция к подъему именно «музыкальности» звучания, поскольку такие наборы сознательно выбирают люди, равнодушно относящиеся к объемному звуку (либо те, кто просто не может изыскать место для задних боковых колонок), однако желающие слушать музыку на компьютере. Следовательно, требуется пара качественных сателлитов, хорошо бы двухполосных, с отдельным высоко- и серьезным среднечастотником, уверенно отыгрывающим и на «нижней середине». Сабвуфер же добавляет крепости лишь самым нижним басам, отвечает за дрожание мебели в кинематографическом аспекте и производит должное впечатление на гостей, знакомых и самого владельца солидным внешним видом.

в) Многокомпонентные системы: от 4 до 7 колонок + сабвуфер. Все как один созданы с прицелом на игроков и DVD-зрителей. Все верно, такие комплекты единственно способны создавать иллюзию объемного звучания, местами смахивающую на реальность. А отдельные выдающиеся наборы, кроме того, умеют играть и музыку, причем также с невероятно глубокой стереопанорамой (при правильной расстановке и настройке всей системы). Часто в качестве бонуса у таких комплектов встречаются пульты дистанционного управления (чаще проводные, но бывают и на ИК-лучах) с ультрамариновой подсветкой кнопок и прочими завлекательными атрибутами. Декодер для AC3-сигнала тоже не самая редкая опция. Он, безусловно, необходим, когда комплект покупается для подключения к DVD-проигрывателю, но для нашего случая он малополезен, а на стоимости системы сказывается существенно.

Как мы тестировали

Колонки подключались к компьютеру с материнской платой ABIT IS7-E на чипсете i865PE, процессором Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мбайт памяти, видеокартой Radeon 9200 со 128 Мбайт памяти, DVD-приводом LG GCC-4320B и узловым предметом в конфигурации — звуковой картой Audigy 2 ZS. В тестовый набор входили многочисленные записи разных стилей в форматах CD Audio, DVD Audio и, конечно же, MP3. Игровая часть тестирования отрабатывалась на Unreal Tournament 2003 и Max Payne 2 (аппаратный EAX включен, графические настройки ужаты до минимума).

Labtec LCS 1060 Spin 65

Цена $30	
Акустическая схема 2 канала	
Общая мощность RMS 2 x 2,5 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 70—20000 Гц	
Регулировки ВЧ, НЧ	
итоговый рейтинг	3,4

Под маркой Labtec известная всему прогрессивному человечеству компания Logitech выпускает особенно облегченные модели. По крайней мере так было заведено изначально, но постепенно обе торговые марки смешались и теперь присутствуют в прайс-листах на почти равных основаниях. Что касается модели Labtec LCS 1060 Spin 65, то позвольте нам отрекомендовать ее в качестве минимально допустимого бюджетного варианта для озвучания рабочего места. Все, что дешевле, по нашему глубокому убеждению, годится лишь для системной сигнализации Windows.

На слух звучание вовсе не ужасное,



хотя и ожидаемое: басов никто и не обещал, на «верхах» также явный недобор (ТТХ с 20 кГц, конечно же, лукавство). Однако ни бросающегося в уши окрашивания, ни искажений выявлено не было. На записях с четкой стереопанорамой можно даже, прислушавшись, разобрать расположение инструментов на сцене. Забавно.

В играх ничего примечательного, лево-право различить можно, но даже горизонтальные перемещения источника звука угадываются с трудом. Отдельно отметим кнопку включения-выключения, разнесенную с рукояткой громкости, что, безусловно, признак уважения к пользователю; на правой колонке есть также выходы на микрофон и наушники.

Logitech X120

Цена $35	
Акустическая схема 2 канала	
Общая мощность RMS 2 x 2,5 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 80—18000 Гц	
Регулировки ВЧ, НЧ	
итоговый рейтинг	3,5



В отношении колонок под собственной маркой Logitech выражается честнее, по крайней мере заявленная полоса частот ближе к истинной. Согласно спецификации, X120 собраны на трехдюймовых динамиках, соотношение «сигнал/шум» — 75 дБ (для сигнала частотой 1 кГц). Разобрать разницу в звучании по сравнению с предыдущим комплектом можно лишь непосредственно перетыкая штекер из одного в другой. Субъективно X120 чуть лучше позиционирует звук в играх, за что и накинута одна десятая балла (хотя от двух колонок ждать сколько-нибудь заметного 3D все равно наивно).

Creative Inspire P380

Цена $50	
Акустическая схема 2.1	
Общая мощность RMS (2 x 6) + 17 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 40—20000 Гц	
Регулировки НЧ на сабвуфере	
итоговый рейтинг	3,7

Колонки от Creative по причине использования в тестовом стенде одноименной звуковой карты находятся в привилегированном положении, а значит, оценивать их мы будем особенно придирчиво.

Впрочем, в отношении данного конкретного комплекта сомнения были самые серьезные — маленькие однополосные сателлиты и легковесный сабвуфер, что, конечно, вполне соответствует 50-долларовому бюджету, но роскошного звучания однозначно не обещает. Оправдались ли эти опасения? Частично. Сабвуфер действительно не сдал экзамен, в особенности в его музыкальной части. То гудение и подбубнивание, которое он издает, не добавляет художественности и лишь создает «басовый фон»; к счастью, саб не настолько мощный, чтобы заглушать саму музыку (что, увы, характерно для дешевых сабвуферов, заточенных под кинозвук).

Как ни странно, сателлиты произвели скорее противоположное, положительное, впечатление, оказавшись лучшими однополосными динамиками в нашем тесте. Музыка звучит вполне пристойно, лишь на классике можно придраться к слегка неестественной стереопанораме. В играх также нет объема, однако сами спецэффекты звучат очень вкусно и натуралистично. Из «взрослых» аксессуаров наличествует дистанционный пульт, но лишь проводной, аналоговый, с единственной регулировкой громкости.



KINYO SW-6515

Цена $63	
Акустическая схема 2.1	
Общая мощность RMS (2 x 10) + 40 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 50—20000 Гц	
Регулировки ВЧ, НЧ общий + НЧ на сабвуфере	
итоговый рейтинг	3,8

Компания-малютка KINYO выпускает впечатляющий ассортимент акустики, причем не только компьютерного предназначения. Комплект SW-6515 рассчитан на ту самую многочисленную аудиторию, которая не хочет тратить много денег и обставляться колонками, однако неравнодушна к музыке в MP3-формате или имеет в компьютере ТВ-тюнер. И, безусловно, играет в игры.

Двухполосные динамики честно отрабатывают на «верхах», лишь среднечастотник слегка испортил субъективное впечатление глуховатым звучанием. Сабвуфер относительно мощный, чтобы грохотать в ответственные моменты, но не стремится помогать сателлитам в «нижней середине». Как следствие, приятная стереопанорама, четко ощутимая даже на классических записях.



В играх — ничего неожиданного, звучание на уровне среднестатистического двухколоночного комплекта, без откровений и прорывов, и в принципиальную возможность последнего верится с трудом. Хотя слухи о магическом 3D от пары колонок периодически появляются, но выгодно ли кому-то заниматься подобными изысканиями, когда можно раз в год выпускать новую модель с одним дополнительным сателлитом? Вопрос с очевидным ответом.

Altec Lansing MX5021

Цена $199	
Акустическая схема 2.1	
Общая мощность RMS (2 x 20) + 50 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 30—22000 Гц	
Регулировки ВЧ, НЧ общий + НЧ на сабвуфере	
итоговый рейтинг	4,5





Логическое развитие идеи колонок для компьютерного меломана. Пара высоких сателлитов с тремя динамиками в каждом: два полнодиапазонных трехдюймовых, однодюймовая «пищалка» и необъятных размеров и веса сабвуфер со «спикером» диаметром 6,5 дюйма. Примечательно, что колонки способны сами по себе создавать басовую вибрацию стола, причем будучи включенными далеко не на максимальную громкость. Сабвуфер в свою очередь тоже образцово-показательно сотрясает паркет, когда это требуется по сценарию, но там, где нужно лишь поддержать ритм, отрабатывает вполне музыкально.

Таким образом, для музыкальных упражнений этот комплект подходит однозначно. Игровые тесты он также прошел на лучшем среди двухколоночных комплектов уровне — за счет правдоподобного озвучивания спецэффектов. Впрочем, сказать, стоит ли такой звук своих $199, мы затрудняемся. Если у вас имеется какой-нибудь среднебюджетный музыкальный центр (из тех, что все в одной коробке), вы вполне можете обнаружить в нем акустику ничуть не худшего уровня при заметно меньшей стоимости (если учесть цену FM-тюнеров, CD-приводов и прочей арматуры). С третьей же стороны, если вы хотите приобрести именно музыкальные компьютерные колонки, резон присмотреться к новинке от Altec есть, причем лучшим вариантом будет послушать их лично на любимых записях и сделать собственное заключение.

Конструкция и комплектация нареканий не вызывают — вместо разъемов, как и следовало ожидать, Hi-Fi-зажимы. Есть и пульт, причем в двух ипостасях: проводной и инфракрасный «удлинитель» к нему, оба цифровые. Сертификация THX прилагается, хотя в отношении двухколоночного комплекта и выглядит странно.

Altec Lansing AVS500

Цена $54	
Акустическая схема 4.1	
Общая мощность RMS (4 x 4,5) + 14 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 70—18000 Гц	
Регулировки Громкость тыловых колонок, НЧ и выключение тыловых каналов на сабвуфере	
итоговый рейтинг	2,5

Хорошо, мы выяснили, что Altec умеет делать дорогие колонки, а как насчет дешевых? Совсем дешевых — комплекта из четырех невесомых колонок и легковесного сабвуфера вкупе с внешним блоком питания (что уже давно дурной тон)? Неужто такие игрушки смогут не опозорить честь марки? Не смогли, опозорили. Причем с блеском.



Невыразительное звучание музыки с много худшей панорамой, нежели у вышеупомянутых комплектов о двух колонках из той же ценовой группы. В играх тоже ничего похожего на 3D-звук. Вернее, услышать какие-то пространственные звуки все-таки можно — после тщательной регулировки громкости тыловых колонок в строго ограниченной области. Наконец, при отсутствии сигнала и выкрученной до максимума громкости колонки издают явственное шипение.

Creative Inspire P580

Цена $67	
Акустическая схема 5.1	
Общая мощность RMS (5 x 6) + 17 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 40—20000 Гц	
Регулировки НЧ общий + НЧ на сабвуфере	
итоговый рейтинг	4,2

Отличие этих колонок от комплекта с индексом P380 состоит лишь в разном количестве сателлитов. Качество звучания узнаваемо, и снова остается лишь отметить достойный уровень сателлитов и несколько не дотягивающий до него уровень сабвуфера (хотя субъективно басовая колонка из комплекта 5.1 прозвучала чуть убедительнее). Немного усложнен проводной пульт, коим можно отрегулировать уровень громкости и низких частот; есть также разъем для наушников. Если в вашем распоряжении имеется лишь четырехканальная звуковая карта, лишние каналы молчать не будут, за что благодарим фирменную технологию CMSS.



Как мы чувствовали себя в игровой реальности, пользуясь данным комплектом? Комфортно. Нельзя сказать, чтобы звук был пугающе подлинным, но свою цену колонки отрабатывают честно.

Creative Inspire T7700

Цена $130	
Акустическая схема 7.1	
Общая мощность RMS (6 x 8) + 20 (центральный канал) + 24 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 40—20000 Гц	
Регулировки НЧ общий + НЧ на сабвуфере	
итоговый рейтинг	4,5





Ввиду отсутствия каких-либо конкурентов, располагающих столь же многочисленной армией колонок, этот набор был просто обязан получить максимальную оценку, не так ли? В действительности благоприятное впечатление комплект создал не только числом, но и умением. Так, отменное звучание музыкальной части тестовой программы обеспечили похорошевшие сателлиты (фронтальная пара и центральный канал обрели двухполосность), сабвуфер в меру могуч, чтобы раскатисто грохотать, но и на музыке желания выключить его не возникает. Хотя, если придерживаться строгой классификации, он, конечно, ближе к игровой и киношной категории, нежели к музыкальной. Стереопанорама в музыкальных записях хороша, в играх придраться тем более не к чему, особенно если вы сможете расставить колонки оптимальным образом, как рекомендуется в инструкции, а не так, как диктует вам геометрия вашего рабочего места.

Аналоговый пульт с регулировкой громкости и НЧ, конечно, не верх инженерной мысли, но раздражения не вызывает (дистанционный пульт удобнее только тем, что позволяет управлять DVD-просмотром с дивана). Но он у вас, верно, уже есть — с той же функциональностью и не в единственном числе (от ТВ-тюнера и звуковой карты), правда?

Тема мультимедийных комплектов, как нетрудно догадаться, протестированными комплектами не исчерпывается и на треть, и мы вернемся к ней в самом ближайшем будущем. Оставайтесь с нами.

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит компании Alliance (www.alliance-group.ru) и EAST SIDE Communications за предоставленные на тестирование колонки.*

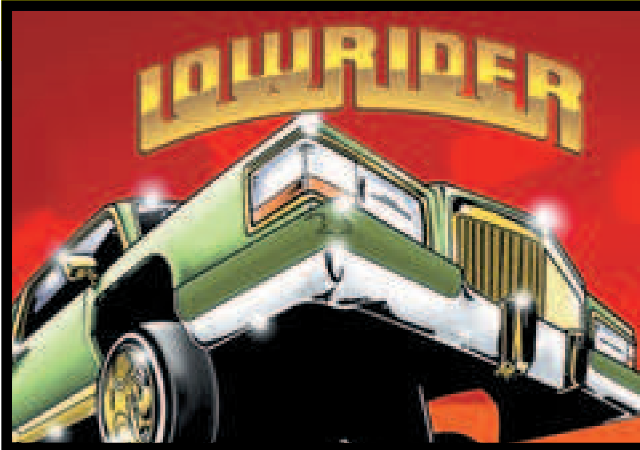
Буяка



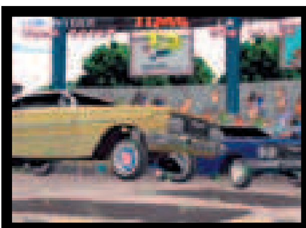
О Lowrider я решился написать по двум причинам. Во-первых, рядом с многочисленными рецензиями на проваленные с грохотом «Коммандосы» и «Дэус Эксы» наш PS2-ориентированный раздел «Тоже игры» приобретает до неприличия мажорную тональность, и вам, дорогой читатель, недолго решить, что на платформе Sony плохих игр не бывает вовсе. Что ж, пора рассеять это заблуждение. Во-вторых, Lowrider — это игра из тех, что НИКОГДА не появятся на ПК, даже если кто-нибудь мудрый сверху решит перепутать особо важные шестеренки мироздания.

Lowrider

www.jaleco.com/lowrider/game.html
жанр: Танцевальная аркада
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Jaleco Entertainment (www.jaleco.com)
издатель: Jaleco Entertainment (www.jaleco.com)











Still smoking

Задумка сама по себе интересная: выкинуть из типовой танцевальной игры всех слащавых девочек и психоделических зверюшек, а освободившееся место заполнить разлапистыми Chevrolet Impala 64-го года и монструозными пикапами, взятыми прямо со съемочной площадки очередного клипа Джениферлоууупес. И ладно бы только оттуда. Сколько сладкой фактуры можно отжать из богатого ниггерского культнаследия! А какой шикарный ассортимент деталей для тюнинга можно набрать из гидравлики всех видов и мастей! А какой саундтрек скомпилировать из одних только хип-хоп-композиций о лоурайдинге! А... Ага.

На деле — кукиш. За разработку Lowrider взялась не Harmonix, известная своей Amplitude, и даже не Koei, выпустившая Gitaroo-Man (это, кстати, не игра вовсе, а психоцибно-психотропное преступление против человечества — попробуйте обязательно). Рассказать миру о лоурайдинге решилась Jaleco Entertainment, в активе которой Trailer Park Tycoon и еще много чего похуже. Эти кудесники решили работать в максимально доступном формате — и угробили не только идею. Они умудрились изуродовать даже геймплей, самый простой и безотказный элемент в танцевальных играх, основанный на поочередном нажатии нескольких кнопок в различных замысловатых последовательностях. Стыд, срам, позор: управлять танцующими автомобилями нам предлагают преимущественно ОДНОЙ кнопкой.

Pimpin' and stylin'

Вы, конечно, представляете себе, что такое средневзвешенный лоурайдер и как с его помощью принято развлекаться в ай-зажравшихся Соединенных Штатах. Если нет, то вот краткая справка: берется старый автомобиль ярко выраженной янки-наружности, разбирается до последней гайки и собирается вновь, но уже с гидравлическими вкраплениями общей стоимостью в несколько сот тысяч долларов. Затем устраиваются соревнования с прыжками на двух колесах, вращением частей кузова и толпами скудно одетых людей обворожительного пола. Все это и пытается показать нам Lowrider, но у игры ни черта не выходит: в местном «гараже» находится не гидравлика, а абстрактные апгрейд-бары, вся акробатика заключается в долбежке «крестика» (плюс шифты, но очень редко), а саундтрек состоит из одной песни, в которой непонятный японец (?!) хрипит бесконечно повторяющееся слово «lowri-da-a-a». Есть чисто символический режим карьеры и редактор расцветки вашего несчастного пимпмобиля, но вытерпеть однокнопочный игропроцесс не получается дольше двух минут, поэтому все эти сомнительные «бонусы» сразу отправляются в джанк. Как сказал Эд Льюис с сайта ps2.ign.com, «Lowrider похож на мини-аркаду из какой-то большой игры, которой не существует».

А еще там «спрайтовые» зрители. Так-то.

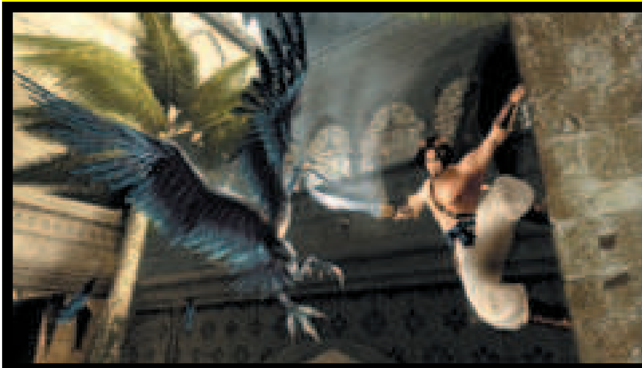
P.S.

Произведение Jaleco Entertainment – это такое же жалкое зрелище, как и единственный российский лоурайдер, созданный на базе «автомобиля» «Ока» и управляемый похмельным слесарем на редких московских автосалонах. Как видите, и на PS2 тоже.

Lost in translation

Несколько жемчужин с маленькой платформочки

жанры: Всяческие
платформа: GameBoy Advance
разработчик [платформы]: Nintendo (www.nintendo.com)









Время летит, и зубастые колеса индустрии набирают какие-то совершенно чудовищные обороты. С каждым годом перемалываются все большие бюджеты. Количество людей, вовлеченных в цепкие объятия электронных развлечений, стремится к числу посетителей мультиплексов, стремящемуся, в свою очередь, к бесконечности. Вчера мы играли в Max Payne на ПК, сегодня он худо-бедно продается на PS2 и Xbox, а завтра будет греметь на GBA — картриджи уже поступили в продажу. Еще немного и КИ-реальность окончательно превратится в орущий и смердящий «Макдональдс», вокруг которого будут шарахаться антиглобалисты с плакатами «Скажи «нет!» Doom 3 на GBA». Вы будете проходить мимо, глупо улыбаться и, спотыкаясь, рубиться на GBA в Half-Life 2.

Отголоски

Если раньше карманная консоль от Nintendo питалась в основном эксклюзивными проектами и переизданиями NES- и SNES-классики, то в минувшем году все мастодонты мирового игропечатания ринулись на GBA со своими ключевыми брэндами. У каждого разработчика есть секретный набор хитростей, чтобы уместить большие игры в таком маленьком телевизоре, но все без исключения проекты схожи в одном: они переписываются с чистого листа. Благо, бюджет на них выделяется достаточный для покупки тяжелого сухогруза «Геймбоев». Вот, например, Ubi Soft с ее Prince of Persia: Sands of Time. От «взрослой» версии остались только скриншоты, выступающие здесь в роли межуровневых заставок, а непосредственно игра выполнена в трогательном 2D с видом сбоку. Очень напоминает классического «Принца», о которого мы стерли пальцы много тысяч лет назад, но только визуально: по части геймплея это совершенно другая игра, где приходится много драться, сползать по колоннам, лавировать между огромных резалок-пополам и управлять течением времени — да-да, совсем как на ПК.

Или же Need For Speed: Underground, с которой Electronic Arts пошла на слишком рискованный шаг и связалась с 3D. В итоге главный карманный стритрейсинг этого сезона выглядит хуже самого первого NFS на ПК, но в заставке по-прежнему звучит Get Low в исполнении Lil' Jon & The Eastside Boyz, а на капот своей машинки можно прилепить большую и цветастую наклейку. Драйв на месте.

Компромиссное решение выбрала Activision O2. В Tony Hawk's Underground на фоне двумерных задников катаются полигональные микроскейтеры. И выглядит неплохо, и деку можно разрисовать по-своему. Жаль только, что во встроенном «пейнтбраше» ничего замысловатее слова «жопа» изобразить не получается, но это уже придирки. Главное, что и на GBA нашлось место для вашего творчества.

Ищите везде

Но дальше всех пошел Max Payne. Mobius Enterntainment исхитрилась утрамбовать в 128-мегабитный картридж практически все графические новеллы, закадровый голос Макса и труднопередаваемый щенячий восторг от полетов с двумя «Ингрэмами» в режиме slo-mo. По ПК-меркам игра выглядит безнадежным кастратом, сбежавшим из музея анахронизмов. Или китайским гороскопом на следующий год, вырезанным на рисовом зернышке, — тут уж дело личных предпочтений.

Однако не кроссплатформой единой. Преступлением было бы умолчать об Advance Wars 2: Black Hole Rising. Эта пошаговая стратегия стала «Игрой года» по версии всех без исключения тематических сайтов и спокойно себя чувствует в сравнении с такими видными пожирателями времени, как Heroes of Might & Magic или UFO. Лично я до сих пор не могу к ней подступиться — пугают бездонные глубины геймплея. Черная дыра. Вечный двигатель. Без шуток.

Совсем другая игра — Ninja Five-O. Квинтэссенция всего лучшего, что было на «Денди», этот ураганный скроллер беспощадно эксплуатирует роуп-джампинг во всех его проявлениях и неоднократно ссылается на Saboteur, знаковый экшен со «Спектрума». Если же вам нестерпимо захочется тепла и уюта, запустите Blackthorne. Он переведен на GBA бережнее других и с легкостью вернет вас в прекрасные времена, когда индустрия была крохотной, а игры — бесконечными.

P.S.

Конечно, можно записать карманного «Пэйна» в конъюнктурщики и настойчиво его игнорировать. Но надолго ли в вас хватит блаженного диванного бунта?

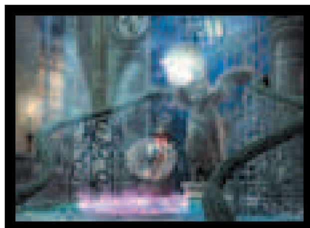
Кнут и кнут

Castlevania: Lament of Innocence
www.konami.com/lamentofinnocence
жанр: Экшен от третьего лица
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Konami TYO (www.konamityo.com)
издатель: Konami (www.konami.com)





Не каждый восторгается красивыми и простоватыми играми про Воина Бледного С Плетью Черной, но уважают их все — классика. Вот уже два десятка лет серия Castlevania живет непростой, богатой на события жизнью кочевника. Первая часть бегала еще на пещерных компьютерах Yamaha MSX, о которых не забыли только самые усидчивые слушатели историко-металлургических мастер-классов. Затем были бесчисленные продол-



жения для NES (помните, кстати, недавнее ПК-издание Konami Collector's Series: Castlevania & Contra?), SNES, Sega Saturn и Sony PlayStation. Первый (дерзкий и крайне неудачный опыт) с третьим измерением случился на Nintendo 64. Счастливое возвращение к своим bloody roots серия отпраздновала после выхода GBA, который, как вы знаете, стал пристанищем для немалого числа привидений из прошлого.

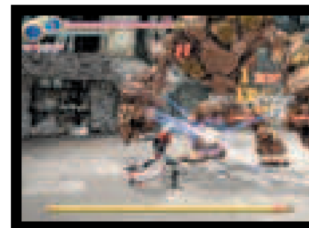
Готика и сакуры

И вот долгожданная многими Castlevania: Lament of Innocence для PlayStation 2. К ней относишься как к фамильной реликвии из чужого дома — уважительно, но без дрожи в ладонях. Сразу чувствуется тонкий восточный привкус: игра не вываливает на зрителя весь арсенал своих трюков и не пытается уже на первых минутах огорошить насмерть великолепием, как это заведено у большинства PS2-тайтлов. Неспешная, словно ты в полудреме, завязка вместо грубого «тьюториала» в лоб — тут вам, дескать, не какой-нибудь балаган, а произведение искусства.

Я знаю, это прозвучит неубедительно, но когда седовласый колдун по имени Гандальфио, похожий к тому же на моложавого и подтянутого Гэндальфа, начинает вещать о закабаленном упырями королевстве, ролик не хочется тут же промотать от греха подальше, как это происходит с Legacy of Kain: Defiance. Что тому причиной — вменяемый текст, сдержанная, в меру наигранная озвучка или еще что — загадка. Находясь в недоумении, принимаешься осваиваться с игрой, вслушиваться в чарующие фортепьянные мелодии авторства широко известной в узких кругах Мичиру Ямане (Michiru Yamane) и постепенно понимаешь, что сидишь перед телевизором уже пару часов, а игра еще толком не началась. Приласкал кнутом пару вялых призраков, наловчился пользоваться магической перчаткой и поглощать пузырьки со снадобьем. Что делал все остальное время? Пялился на готические интерьеры и как завороженный разглядывал резные решетки. Считал ворон.

Kabinett der Sinne

У Konami получился не средневековый ремейк Devil May Cry без пистолетов, как полагают многие, а очень своеобразная, цельная игра с собственным настроением. Если вы чуждый меланхолии, энергичный человек, эти «Стенания невинных» быстро станут у вас поперек горла, а от готических декораций, напичканных индифферентными демонами, будет клонить к подушке. В новой Castlevania есть все, что мы привыкли видеть в играх подобного рода: комбо-удары, необременительное подобие РПГ-элементов, прыжковые головоломки, редкие проблемы с камерой и накатывающие волны ураганного экшена. Но большую часть игрового времени вам предстоит бегать по пустым коридорам и рассекать плащом облака вековой пыли,



которая будет красиво кружиться в лучах света, пробивающегося из окон. Для поклонников серии в складках сюжета припрятаны настоящие жемчужины: в частности, объясняется, почему Вампиры-охотники невзлюбили Бессмертных, и раскрываются страшные тайны семьи Бельмонт. Если же вам нет до этого никакого дела, то так даже лучше: Lament of Innocence и без упырских побасенок вполне себе цельный готический этюд, после которого хочется нарядиться Тило Вульфом и почитать что-нибудь об эстетической привлекательности надгробий.

P.S.

Интересно, кто первым догадается совместить антураж новой Castlevania с боевой системой Legacy of Kain: Defiance и тем самым поставить жирную точку в жанре?